TILT
MICROLOISIRS



DOSSIER : toutes les pistes pour gagner votre vie dans la micro ● CDI : Tilt a visité les laboratoires secrets de Philips ● Comparatif : les simulations sous-marines et navales ● Pilots in Paradise : le dernier-né d'E.A. ● Sega Master System : la ludothèque idéale

L 2207 - 89 - 25,00 F

N° 89 AVRIL 1991. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

FLAMES OF FR



Il y a soixante ans, Midwinter, île recouverte de glace, échappa à la menace de destruction que faisaient peser sur elle des hordes d'envahisseurs ; mais un ennemi plus dangereux la priva de toute espérance de prospérité : les métamorphoses climatiques de la terre. Midwinter, submergée par les eaux qui l'avaient engendrée, fut abandonnée par ses habitants qui recherchaient une terre d'asile sur une île plus hospitalière et surplombant la mer.



Dans les zones équatoriales et plus tempérées de l'Atlantique, seule une des quarante-deux îles leur tendit la main en accueillant les survivants dans la Fédération Atlantique, organisme défenseur de la paix, de la prospérité et de la démocratie. Mais la nouvelle patrie se trouve maintenant menacée par le funeste Empire Saharien, puissante dictature militaire basée sur le continent africain, qui asservit les îles, les unes après les autres et a décidé d'entrer en conflit avec la Fédération.

Les îles assujetties sont le refuge des combattants de la liberté qui essaient de fuir la domination saharienne et de rejoindre la Fédération. Celle-ci a la lourde tâche d'aider indirectement le plus grand nombre possible d'îles à secouer leur joug, avant que l'Empire Saharien ne finisse par régenter tout l'Atlantique. Le glas de la tyrannie a sonné dans Flames of Freedom et vous serez bientôt porteur du flambeau de la liberté.



ATARI ST SCREENSHOTS

Au fil des heures, poussez votre corps et votre esprit jusqu'à leurs dernières limites, pour gagner le jeu de stratégie le plus amusa

REEDOM

En tant que meilleur agent de la Fédération atlantique, vous êtes chargé de l'exécution de missions clandestines très dangereuses sur les quarante-et-une îles, dont chacune a son propre horizon politique, administratif et culturel. Aussi chaque mission exige-t-elle une combinaison de vos aptitudes physiques, intellectuelles et psychologiques.

RESTRICTED

INSTRUCTION DE MISSION – BENI MAZAR

Your first mission objective is to sabotage a Power Station, You'll need to think through the entire process for yourself:- steal explosives from a local army base; find the engineer who designed the station; rescue his daughter to persuade him to give you the plans; hijack a vehicle for use; dodge or kill the sentrys; plant the explosives, and finally escape unseen.

In every mission,you are on your own, but not without help. There are 4000 individuals with which you may interact, including friends, foes, and foes pretending to be friends. Every character has their own looks, personality and life history to assess. You have twenty-four modes of transport available to you, across land, through the air and both across and through the seas. You have over a quarter of a million square miles to cover, all mapped using Maelstrom's unique 3-D light sourced fractal landscapes, and thousands of buildings to explore.

Flames of Freedom vous offre un magnifique défi stratégique à relever selon vos forces, faiblesses et aptitudes. Vous y trouverez des séquences graphiques encore plus renversantes que celles de son prédécesseur – avec Midwinter II, une nouvelle ère est née.

RAINBIRD

Flames of Freedom de Rainbird, les Maîtres de la Stratégie, sera bientôt disponible pour le Commodore Amiga, l'Atari ST et l'IBM PC compatible.

plus excitant et le plus poignant. Midwinter II. Faites-en votre affaire !



★ Des générateurs de personnages sophistiqués vous permettent de choisir la physionomie, le sexe, la psychologie et des caractéristiques physiques qui vous conviennent.

★ En mode Training (entraînement) vous pourrez essayer n'importe quel aspect du jeu : "Firefight" pour réaliser une mission en entier ou "Campaign" pour passer au champ de bataille !



★ Couvrez un domaine d'action de 4.022,5 km^2 dont la carte précise est dressée à l'aide d'une technique unique de fractionnement générée par une source de lumière 3-D.

★ Des options "auto-route" vous permettent de projeter et d'effectuer automatiquement des voyages dans les trois dimensions.

★ Dialoguez avec 4.000 personnages à la personnalité et à la biographie particulières.



★ 24 modes de transport : terrestres, aériens et maritimes.

★ 12 armes différentes pour répondre à l'assaut armé et massif de l'ennemi.

★ Vos méthodes d'investigation et votre sens de la déduction vous serviront à résoudre les nombreux problèmes et à poursuivre votre mission.

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Marie-José Estevens

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Frank Baradat, Acidric Briztou, Diabolik Buster, Daniel Clairet, Hervé Dupuy, Pierre Fouillet, Virginie Guilleminot, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Brigitte Najac, Fabrice Mérillon, Isabelle Moatti, Etienne Pécheux, Brigitte Soudakoff, David Tené, Jérôme Tesseyre.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes, 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur Général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

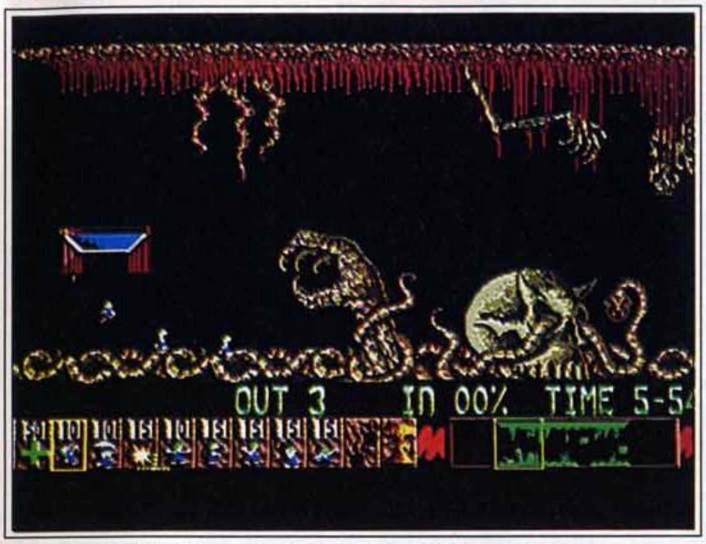
Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 2e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 89



Lemmings, sur Amiga. Même Acidric Briztou a craqué !

Justement, à propos de gagner sa vie dans la micro : vous connaissez bien les jeux, vous êtes un champion du joystick, vous avez du talent. C'est le moment ou jamais. *Tilt* recrute de nouveaux testeurs de jeux. Comment faire ? Allez vite consulter la page 10.



C'est un tire-bouchon virtuel, c'est Imagina.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37.

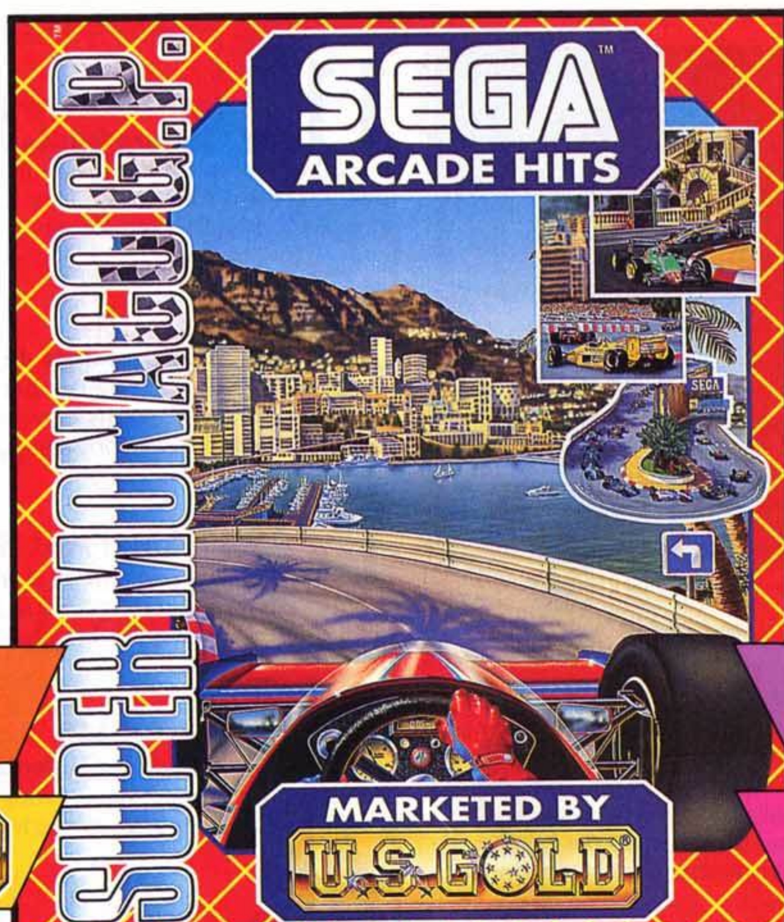
Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.

GRAND CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX

ASSISTEZ AU GRAND PRIX DE FORMULE DE 1 DE GRANDE-BRETAGNE A SILVERSTONE ET GAGNEZ DE NOMBREUX AUTRES LOTS.

Dans le cadre du lancement de la fantastique simulation de Formule 1 **SUPER MONACO GRAND PRIX**, vous avez la possibilité de participer gratuitement à un fabuleux concours. Ainsi vous pourrez peut-être cotoyer toutes les stars de la Formule 1 durant un week-end dans le cadre mythique de Silverstone où se déroule le Grand Prix de Grande-Bretagne.

La compétition débute dès la sortie du logiciel **SUPER MONACO GRAND PRIX** dans tous les points de vente Auchan et Boulanger (fin Mars) et s'achève le Samedi 26 Mai. **SUPER MONACO GRAND PRIX** est disponible sur Amstrad 464/6128, Amstrad 464plus/6128plus, Atari ST/STE et Amiga. C'est non seulement la meilleure simulation de Formule 1, mais aussi un produit évènement qui permet à tous de vivre toute la passion qui règne autour d'un Grand Prix de Formule 1.



COMMENT PARTICIPER?

Pour participer il suffit de remplir le bulletin **CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX** que vous trouverez dans tous les rayons Micro Auchan et Boulanger ou dans les logiciels **SUPER MONACO GRAND PRIX** vendu chez Auchan ou Boulanger. Il vous suffira de les remplir et de les envoyer à l'adresse suivante.
CONCOURS SUPER MONACO GRAND PRIX
BP114
06561 Valbonno Sophia Antipollis

Dans chaque point de vente Auchan et Boulanger, il y aura 6 gagnants. Le Super 1er Prix sera tiré au sort par huissier parmi les bulletins gagnants de tous les points de vente.

Les résultats seront publiés dans le numéro de Julliet-Aout de Tilt.

LES PRIX

Super 1er Prix: 1 Weekend à SILVERSTONE du 12 au 14 Juillet pour 2 personnes incluant avion, hotel, accompagnement et tickets pour les scéances d'assais, le warm-up et le Grand Prix de Grande-Bretagne.

Pour chaque point de vente Auchan et Boulanger
1er Prix: 1 Ferrari Télécommandée
2ème au 6ème Prix: 1 JEU U.S. GOLD.

TILT — BOULANGER — U.S. GOLD — Auchan

AUCHAN

69800	Zac du Champ du Pont	Lyon St Priest
69200	Avenue Gabriel Pérl	Vaulx En Velin
91240	Chemin Départemental 19	Bretigny Sur Orge
44570	RN 471	Trignac
72650	RN 138	La Chapelle St Aubin
74330	Zi de la Mandallaz Epagny	La Balme de Sillingy
24430	Marsac Sur L'Isle	Lieu dit "La Cropte"
62400	Centre Cial La Rotonde Rue du Dr Dhenin	Béthune
42000	Rue Alexandre Pourcel Centre II	Saint Etienne
59223	Boulevard d'Halluin	Roncq
59320	Centre Cial Les Géants RN 352	Haubourdin
59115	Rue Pierre Catteau	Leers
62200	RN 42	Boulogne St Martin
59140	RN 45	Anzin
62950	RN 43	Noyelles Godault
76620	Zac du Mont Gaillard	Le Havre
94120	Avenue du Marechal Foch	Fontenay Sous Bois
59720	Départementale 121	Louvroil
59760	RN 40	Grande Synthe
45140	Rue de la Mouchetière	Saint Jean de la Ruelle
84130	Zac du St Tronquet	Le Pontet
78730	Départementale 161	Plaisir Les Clayes
78200	Chemin Départemental 110	Mantes La Jolie
45160	Avenue de Verdun	Olivet
66028	RN 9 Mas Galte	Perpignan
67200	Centre Cial Haute Pierre	Strasbourg
77240	RN 5 Centre Cial Boissenart	Cesson
59650	Centre Cial Triolo	Villeneuve D'Ascq
13500	Zac de Canto Perdrix	Martigues
06340	Centre Cial de la Trinité	La Trinité Victor
59161	2 Rue Jean Jaures	Escaudoeuvres
13400	Route de Gemenos	Aubagne
59300	2 Place du Gal Hormes	Valenciennes
33000	Quartier de l'Hotel de Ville	Bordeaux
33000	Quartier du Lac	Bordeaux
92800	Centre Cial Les Quatre Temps	Puteaux
16400	RN 10	Angoulème
42390	Montravel	Villars
95003	Centre Cial des Trois Fontaines	Cergy
44800	Route de Vannes	Saint Herblain
44800	Route de Clisson La Plee	Vertoux
78140	Centre Cial Vélizy 2 - 2 Av. de l'Europe	Vélizy

BOULANGER

59280	Rue Albert De Mun	Armentières
62400	Z.A.C. La Rotonde Rue du Docteur Dhenin	Béthune
62100	Rue Paul Bert	Calais
59400	20, rue Alsace-Lorraine 37, rue du Général de Gaulle	Cambrai
59500	359 boulevard de Liège 384, rue Morel	Douai
59760	Centre Commercial AUCHAN RN 40	Dunkerque/ Grande-Synthe
59320	Centre Commercial ENCLOS LES GEANTS	Englos
59115	90, rue Pierre Catteau	Leers
62880	Centre Commercial LENS	62880
59000	253/265 rue Léon Gambetta	Lille
59370	1 rue Voltaire	Mons En Baroeul
62950	Centre Commercial AUCHAN RN 43	Noyelles-Godault
59410	Z.A.C. AUCHAN	Petite Foret
59223	Centre Commercial Boulevard d'Halluin	Roncq
59100	55, Grande Rue	Roubaix
59350	77, rue du Général Leclerc	Saint-André
62200	Centre Commercial de l'Inqueterie	Saint-Martin Boulogne
59650	Centre Commercial V2 1, boulevard de Valmy	Villeneuve D'Ascq
93606	Centre Commercial PARINOR Le Haut de Galy	Aulnay-Sous-Bois
77240	Centre Commercial BOISSENART RN 6	Cesson
94120	Centre Commercial VAL DE FONTENAY Avenue du Marechal Joffre	Fontenay-Sous-Bois
78370	Centre Commercial AUCHAN C.D. 161	Plaisir
73000	Centre Commercial CHAMNORD	Chambéry
63000	Place Gailleni Quartier des Salins	Clermont-Ferrand
38130	Espace COMBOIRE, Route Route de Sisteron	Echirolles
69760	Route Nationale 6, Le Puy d'Or	Limonest
69000	318/320 Cours Lafayette	Lyon
42300	42 rue Roger Salengro Parking Halles Diderot	Roanne
38000	Cap 38, 2 rue de la Tremouillère	Saint-Egrève
69805	167 Route de Grenoble BP no. 645	Saint-Priest
69800	Centre Commercial AUCHAN ZAC du Champ du Pont	Saint-Priest
33300	Centre Commercial du Lac	Bordeaux
22360	L'Hermitage – 284 Route de Gouesnou	Brest
22360	7 rue Jules Verne	Langueux
33700	Route de l'Aéroport	Mérignac
31120	Centre Commercial Secteur Enclos, Boulevard de l'Europe	Portet-Synergie
44400	Centre Cial ATOUT SUD, Rue Marc Elder/Route de Pornic	Réze
33330	Lieu-dit le Bois de L'Or, Espace Vergne, RN 670	Saint-Emilion
44812	Z.A.C. Du Moulin Neuf, Zone Multi Services Atlantis	Saint-Herblain
72026	3 rue A Becquerel – BP No. 11 – Z.I. SUD	Le Mans
79010	600, avenue de Paris – BP No. 1018	Niort
56800	Centre Commercial de LUSCANEN	Ploeren Vannes
17204	Route de Saintes – BP No. 83	Royan
84130	Centre Commercial AVIGNON Nord	Le Pontet
84130	Centre Cial Avignon Nord	Le Pontet
79010	600 Av. de Paris	Niort
72650	ZAC du Moulin-aux-Moînes	La Chapelle St. Aubin

U.S. GOLD FRANCE, 06560 VALBONNE. TEL: (1) 43 35 06 75. DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

Le réglement est déposé au cabinet SCP-Berguer-Travers-Baumerie/Hameau Prè-du-Lac/06740 Chateauneuf-de-Grasse. Tel: (16) 92 94 36 00



YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!
SUPER MONACO G.P.
"LE GRAND PRIX LE PLUS FASCINANT DU MONDE ! POUVEZ-VOUS BATTRE LES AUTRES CONCURRENTS ... POUR ETRE LE MELLEUR?"
SEGA
DISPONIBLE SUR: CBM 64/128 & AMSTRAD CASSETTE & DISQUETTE, SPECTRUM CASSETTE, AMIGA & ATARI ST.
U.S. Gold Ltd., 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 micromania.
U.S. GOLD®
SEGA
©1990/1991 SEGA™. Tous droits réservé. SEGA™ est une maque de fabrique de SEGA Enterprises Ltd.

Pilots in Paradise

Ce logiciel n'appartient pas à une catégorie bien spécifique. *Pilots in Paradise* allie simulation de vol, simulation économique et aventure ! Vous devrez piloter un hydravion.

Savez-vous ce qu'est un PBY Catalina ? Il s'agit d'un hydravion *made in USA*. Il fait sa première apparition dans les années trente et connaît sa période de gloire jusqu'à la fin des années quarante. Trois mille de ces appareils ont été construits et utilisés principalement dans les îles du sud du Pacifique. Robuste, nécessitant un minimum d'entretien, le Catalina possédait un très long rayon d'action (environ 5 400 km en 36 heures non stop). Dans *Pilots in Paradise* d'Electronic Arts, c'est à bord de cet engin que vous sillonnerez les cieux toujours bleus des îles du Pacifique ! Non, il ne s'agit pas d'une nouvelle simulation de vol mais plutôt d'une sorte de jeu d'aventure/simulation. Pour une fois, le scénario sort un peu de l'ordinaire ! L'action se passe à la fin de la Deuxième Guerre mondiale. Quatre pilotes expérimentés décident, indépendamment les uns des autres, de voler de leurs propres ailes et cassent leur tirelire afin de s'acheter un coucou. Chacun d'eux a le même but : faire fortune dans le Pacifique. Ils optent tous, donc, pour le Catalina, l'appareil le mieux adapté pour cette région. L'aventure couvre une période de quatre ans pendant lesquels les pilotes vont tenter de réaliser leurs ambitions. Chaque aventurier commence avec, comme atouts, une certaine somme d'argent et le Catalina.

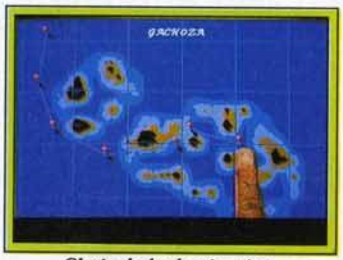
Premier point intéressant du jeu : le joueur prend en main le destin des quatre pilotes ! Passant d'un personnage à l'autre, vous vivez quatre aventures différentes! Le jeu débute par la partie simulation où vous devez maîtriser les rudiments de pilotage d'un hydravion. Oubliez tout ce que vous avez appris concernant le décollage et l'atterrissage d'un avion car un hydravion obéit aux lois de l'hydrodynamique. Ce dernier réagit comme un bateau (c'est, en fait, un bateau volant !). Mais ne vous méprenez pas, si la partie simulation de vol constitue une partie importante du jeu, elle s'insère dans le cadre d'aventures.

Le monde de *Pilots in Paradise* se veut très réaliste ce qui rend ces aventures relativement complexes. Vous devez gérer les finances des quatre pilotes, les problèmes de fuel et de maintenance des Catalina.

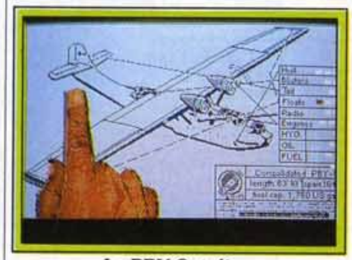
Vous passez la plus grande partie du jeu à voler d'une île à l'autre à la recherche d'un frêt intéressant à convoyer. Le gros danger qui vous guette est évidemment inhérent aux erreurs de navigation. Un mauvais plan de route et vous débarquez sur une plage déserte bordée par la jungle. Cet endroit, déjà naturellement hostile, est également le repère des redoutables cannibales Duc Duc. En revanche, si vous arrivez à bon port, les escales sont des moments privilégiés pour rencontrer les habitants de l'île en quête d'informations susceptibles de vous apporter une affaire lucrative ou de vous plonger dans une trépidante aventure.

Voilà tout ce que nous pouvons dire sur *Pilots in Paradise*. La simulation de vol sera-t-elle très réaliste ? Le jeu sera-t-il aussi prenant que semble l'affirmer Electronic Arts ? Réponse lors du test de la version finale. Sortie prévue en juin/juillet sur *ST* et *Amiga*.

Dany Boolauck



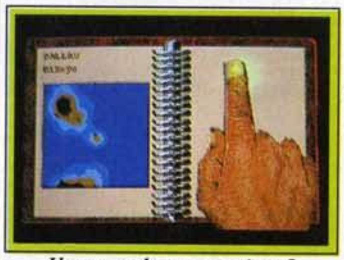
Choix de la destination.



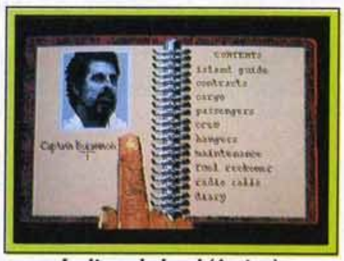
Le PBY Catalina.



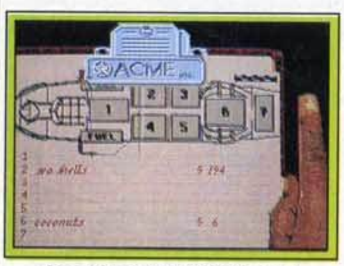
Visitez le bar, lieu de rencontre par excellence.



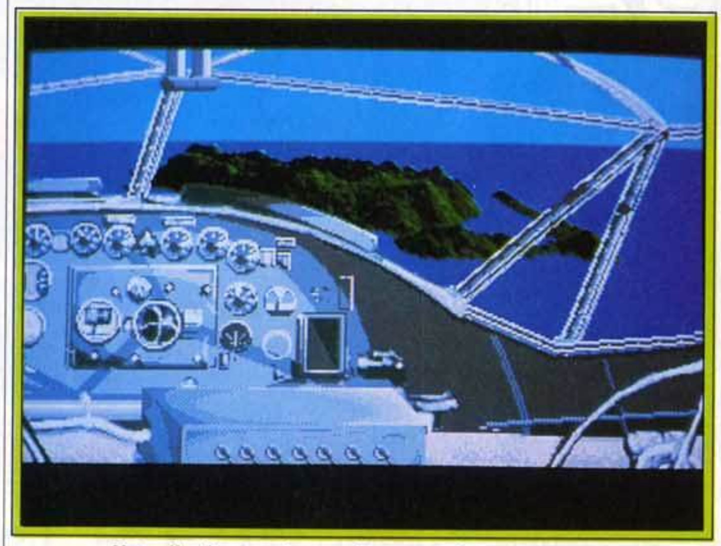
Vers une chasse au trésor ?



Le livre de bord (Amiga).



Chargement du frêt (Amiga).



Notez l'utilisation des graphismes en fractales (Amiga).

Magic Pockets

Quand les Bitmap Brothers produisent un jeu, quel que soit son style, ils nous présentent toujours une merveille ! *Magic Pockets* est le deuxième jeu de plates-formes sortant sous le label Renegade. Bitmap Kid, le héros du jeu, doit récupérer ses jouets perdus dans un univers magique.

Après l'éblouissant jeu de plates-formes qu'est *Gods*, les Bitmap Brothers s'apprêtent à commercialiser un autre soft du même type nommé *Magic Pockets*. Il s'agit de la première aventure de Bitmap Kid, le héros du jeu. C'est un petit gamin de la rue dont les poches de pantalon sont magiques ! Elles sont sans fond et contiennent des objets aux propriétés extraordinaires. Parmi ceux-ci, un mini trou noir. C'est grâce à lui que Bitmap Kid pénètre dans un monde magique, lieu où se déroule cette première aventure/action.



Les tornades dévastatrices de Bitmap Kid (ST).



Bitmap Kid vient de récupérer sa bicyclette (ST).

Pourquoi un tel voyage ? Simplement parce que Bitmap Kid a rangé quelques-uns de ses jouets dans ses poches magiques. Malheureusement, ils sont tombés dans le monde magique en question et ont été récupérés par les créatures qui y habitent. Le but jeu est on ne peut plus évident mais je le précise quand même (pour ceux qui n'aiment pas les efforts intellectuels) : Bitmap Kid (vous) doit récupérer ses jouets et les rapporter chez lui.

Au cours de ses explorations, il va découvrir un labyrinthe de cavernes, des jungles aux mille dangers, des lacs et des montagnes infranchissables ! Les poches de notre héros en herbe sont bourrées d'armes aux effets dévastateurs qu'il utilise contre les « vilains », les voleurs de jouets. La neige, la glace, le tonnerre, les nuages et les tornades sont parmi les armes les plus efficaces.



Renversez les monstres.



Des monstres teigneux (ST).

Le système de jeu est simple, Kid doit sécuriser un niveau avec ses armes magiques et prendre possession du jouet caché dans ce niveau. Il se trouve généralement en fin de niveau et il est bien défendu par des vilains qui n'hésiteront pas à utiliser le jouet contre vous ! Par exemple, au premier niveau, celui des cavernes, Kid doit impérativement s'emparer de sa bicyclette. Il peut l'enfourcher pour foncer dans le tas de vilains qui lui barrent la route. Le jouet du deuxième niveau est une paire de gants de boxe, très utile pour distribuer des « pruneaux » aux vilains un peu trop entreprenants.

Entre chaque niveau, le programme vous propose des stades intermédiaires où des épreuves vous permettent de glaner des bonus. Idée judicieuse : vous y utilisez le jouet que vous avez durement reconquis dans le précédent niveau. Ainsi, le premier niveau intermédiaire est une course de vélo contre des vilains : hilarant ! Le deuxième vous propose un match de boxe contre une brute épaisse. A l'instar des bons jeux de plates-formes, *Magic Pockets* dévoilera ses niveaux secrets aux plus perspicaces d'entre vous ! La pré-version en notre possession nous a permis d'apprécier l'excellente qualité des graphismes, aussi attrayants que ceux d'une bonne BD ou d'un dessin animé. L'animation, très fluide, renforce cette impression de jouer avec un « cartoon » interactif. *Magic Pockets* sortira sous le label Renegade sur *ST, Amiga, et PC*. Attendez le test de la version finale avant de vous précipiter chez votre revendeur. De toute façon, vous avez tout votre temps, le jeu ne sera pas disponible avant cet été.



La fuite grâce à une montgolfière à la gomme !

Dany Boolauck

BRAT

A quoi peut bien rêver un bébé de douze mois qui vous assomme de gazouillis inintelligibles toute la journée ! Pour Nathan, c'est simple, il se transforme en garnement plein de mauvaises intentions ! A vous de le guider.

Bébé Nathan est un adorable petit ange dont les seuls péchés sont de mouiller ses couches et de laisser tomber ses biscuits. Du moins, c'est ce que pensent ses parents. Les naïfs ! Ils ne se doutent visiblement de rien ! Pendant la journée, Nathan, âgé de douze mois, est effectivement le plus doux et le plus agréable des nourrissons. Mais dès que la nuit tombe et que Nathan est mis au lit, une étrange transformation dans le genre Dr. Jekyll et Mr Hyde, a lieu. Nathan troque sa couche-culotte et sa grenouillère contre un blouson en cuir, une casquette de base-ball et des lunettes Ray Ban. Le bébé à la face angélique fait place à un affreux petit moutard, nommé Brat, décidé à tout casser sur son passage ! Au cours d'une de ses expéditions oniriques, Brat découvre que l'armoire où sont rangés ses jouets est en réalité la porte d'entrée d'un univers parallèle ! Ce monde est un lieu très hostile, surtout pour les inconscients tels que Brat ! Pour preuve, il décide d'explorer sans tarder cet endroit qui lui semble si amusant et serait voué à une mort certaine si vous, son ange gardien, n'étiez pas là pour veiller sur lui ! Voilà, en gros, ce qu'est le scénario de *Brat*, le prochain jeu de plates-formes de Mirrorsoft.

Brat n'a qu'un désir : découvrir les mondes de Bratland (c'est le nom de l'univers de ses rêves). Il erre sans véritable but, poussé par la seule curiosité. Bratland regroupe trois mondes mystérieux, *Toytown, Parkland* et *Moon Base*.

Chacun comporte quatre niveaux. Doté d'un scrolling vertical, le jeu offre un point de vision à la *Cadaver* (3D isométrique). Brat commence invariablement au sommet d'un niveau pour descendre vers la porte de sortie, en utilisant les routes et autres passages qui lui sont proposés.

L'ennui, c'est qu'en dehors de ces étroites bandes de terre, il n'y a rien, le néant ! Ajoutez à cela le fait que Brat ne connaît qu'une seule façon d'agir : marcher droit devant lui et vous comprenez pourquoi vos interventions sont vitales. Sans vous, Brat fait le grand plongeon dans le vide au moindre virage !



Gare au réveil brutal !



Nathan doit impérativement passer sur les flèches.



La transformation est achevée.



Récupérer les objets (Amiga).



Nathan ne doit jamais disparaître de l'écran (Amiga).



Des plaques mobiles.



Décor lunaire (Amiga).

Tout comme pour *Lemmings*, le joueur ne contrôle pas directement son personnage. Une série de commandes représentées par des icônes vous permettent de donner des directives à Brat ou d'agir sur les personnages de Bratland. Des flèches, placées sur le parcours, indiquent au personnage la direction à suivre tandis que le signal stop l'oblige à s'arrêter. Attention, quand Brat s'arrête de marcher, le scrolling, lui, continue et toute disparition de Brat à l'écran équivaut à la perte d'une vie. Cette icône stop ne vous sert qu'à gagner quelques secondes, le temps de placer correctement vos flèches de direction. Brat ne tourne qu'au moment où il touche une nouvelle flèche.

Au cours de ses balades, le bébé peut récupérer une foule d'objets qui lui servent à surmonter de nombreux problèmes. Par exemple, l'argent est à récupérer en priorité car tout se paie à Bratland, y compris l'utilisation des flèches de direction ! Les ponts sont indispensables pour traverser des fossés, les biberons revitalisent Brat, etc. Les monstres de Bratland n'ont qu'un but : faire tomber le personnage dans le vide mais, rassurez-vous, il y a des moyens efficaces pour les éviter ou les neutraliser. Nous vous donnerons de plus amples renseignements au sujet de *Brat* lors du test de la version finale. Sortie prévue en mars/avril sur *ST, Amiga* et *PC* sous le label Imageworks. Dany Boolauck

Jeux couleur sur Mac pas cher !

Comment ? Des jeux sur *Macintosh* et en couleurs ? Ce n'est pas nouveau. En revanche, l'arrivée des nouveaux *Mac LC* et *SI* va redonner du souffle à l'édition de logiciels ludiques sur ces machines. En voici quelques-uns.

Les nouveaux *Macintosh,* et notamment ceux gérant la couleur (*LC* et *SI*), ont séduit une nouvelle clientèle. Celle-ci a acquis une machine professionnelle, mais ne déteste pas jouer avec. Avec ces nouveaux acheteurs, il n'est pas surprenant que l'attitude des éditeurs se modifie également. En effet, les éditeurs de jeux n'étaient que peu présents jusqu'à maintenant sur le *Macintosh,* la machine étant résolument trop « sérieuse ». D'autre part, même si quelques logiciels de jeu supportaient la couleur, beaucoup restaient en noir et blanc. Les choses sont en train de changer. En effet, ces *Mac* offrent beaucoup d'attraits pour les éditeurs. Le *SI* et *LC* sont basés sur des micro-processeurs 68020 et 68030, c'est-à-dire la génération postérieure au 68000 qui équipe le *ST* ou l'*Amiga.* Les capacités graphiques sont également parmi les meilleures. Si les *PC* VGA peuvent afficher également 256 couleurs, les jeux qui utilisent ce nombre de couleurs ont une ré-



Irak Attack.

solution médiocre pour des raisons de place en mémoire. Enfin, dernier avantage ; il existe d'excellents environnements de développement.

Les nouveaux jeux qui arrivent sur le Macintosh se divisent en deux catégories : les *sharewares* et les logiciels commercialisés. Réalisés avec des moyens nettement plus réduits que les programmes commerciaux, les premiers sont apparus également plus vite. Dans cette catégorie, il faut citer *Iraq Attack.* Ce jeu de tir à scrolling horizontal vous place dans la peau d'un pilote d'hélicoptère qui va récupérer des otages dans l'ambassade américaine en Irak tout en éliminant les mirages irakiens, les plates-formes pétrolières et en évitant les tirs des Scud et des chars. La réalisation est sympathique, sans être exceptionnelle. Le jeu utilise un scrolling sur plusieurs plans différentiels.

Béta version pour le moment, *Spectre* vous propose un combat de chars futuriste en 3D. La réalisation est de très bonne facture. Les graphismes sont en fil de fer mais, pour certains, assez sophistiqués (certaines constructions en forme de moulin ont des ailes qui tournent par exemple). L'animation est particulièrement fluide. A la tête d'une sorte de tank, vous parcourez chaque niveau représenté par un damier. Des chars ennemis se tiennent en embuscade, prêts à vous éliminer. Il est possible de jouer en réseau.

Une autre catégorie est formée par des jeux commercialisés par de petits éditeurs. Leurs productions se rapprochent souvent des ludiciels en *shareware.* En effet, ces programmes sont plutôt des petits jeux sympathiques que de véritables merveilles. *Armor Valley* (Tree Sixty) est un jeu d'arcade, proche de *Defender* ou *ChopLifter,* mais intégrant en



Gold of Americas.

plus une dimension stratégique. Deux camps s'affrontent, le vainqueur est celui qui réussit à occuper le QG de l'adversaire. Le joueur dirige un hélicoptère qui peut participer directement au combat en éliminant chars, troupes ou hélicoptères ennemis. Il dirige également ses troupes, demandant au QG d'envoyer tel ou tel renfort. Un jeu amusant et bien réalisé, qui peut se jouer en réseau. *Macski* (XOR) vous emmènera sur les pentes enneigées. Vous dirigez à la souris un petit skieur. Celui-ci a fort à faire car les pentes sont passablement encombrées d'obstacles divers (écureuils, pingouins, bonshommes de neige, troncs d'arbre).

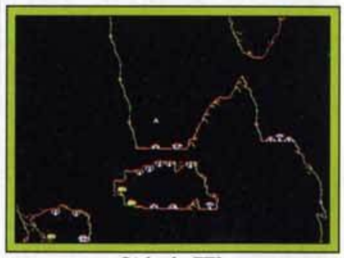


Indiana Jones and the Last Crusade.

Mais la véritable nouveauté réside dans l'intérêt des principaux éditeurs de jeux pour ces *Macintosh* couleur d'entrée de gamme. Certains jeux sont déjà disponibles comme *Sim Earth* (Broderbund), réalisé par les auteurs de *Sim City.*

Stratego (Accolade) est un jeu de stratégie, se jouant sur un damier. Chaque joueur dispose son armée, composée de pièces de différents grades. Lorsque deux pièces sont sur une même case de l'échiquier, celle qui est la plus puissante remporte le combat et occupe la case. La réalisation est particulièrement soignée.

Gold of the Americas (Strategic Studies Group) est un jeu de rôle/aventure, qui vous propose d'incarner un explorateur anglais, portugais, espagnol ou français. Le jeu se déroule au temps des grandes conquêtes de l'Amérique tant du Sud que du Nord, c'est-à-dire du XVI au XIX[e] siècle. *Dragons Lair* (Ready Soft) était déjà beau en 16 couleurs, il devient magnifique en 256 couleurs, mais toujours aussi peu passionnant à jouer. *Indiana Jones : The Last Crusade* (Lucasfilm) est la fidèle adaptation du jeu sorti sur les autres ordinateurs. *Microïds* (FTL) est encore



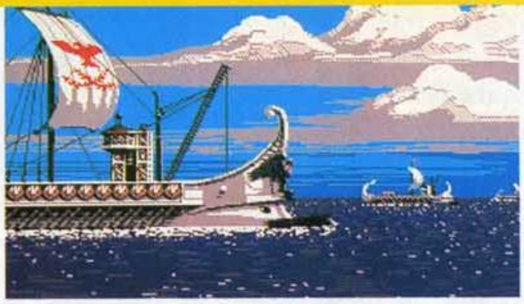
Oids de FTL.

en cours d'adaptation. Vous dirigez un petit vaisseau qui doit récupérer certains habitants d'une planète. Le problème le plus crucial vient du mode de déplacement qui rend périlleuse toute évolution dans l'espace. *Picks'n Piles* serait en cours d'adaptation, preuve que les éditeurs français s'y mettent également. Enfin, Sierra on line doit sortir très prochainement *King Quest III, Space Quest III* et *Leisure Suit Larry II.*

Les *Mac SI* et *LC* sont en train de rattraper leur retard dans le domaine du logiciel de jeu. Devant le succès de leur commercialisation, les développements futurs devraient intégrer dès l'origine une version pour ces machines.

François Hermellin

LES AVENTURES CINEMATIQUES ONT BESOIN DE TRIPES - CENTURION FAIT AUSSI APPEL A VOTRE INTELLIGENCE

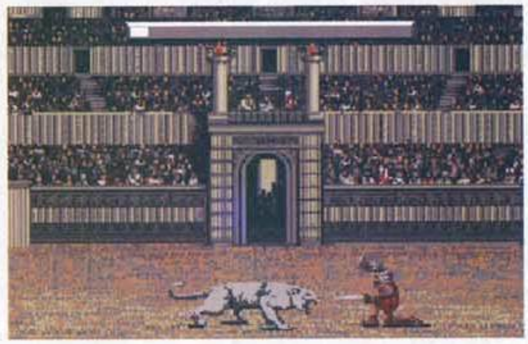












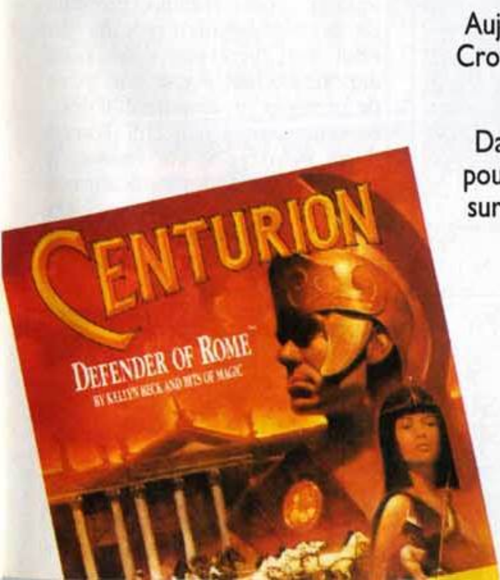
Jusqu'à maintenant, les "aventures cinématiques" n'ont fait que proposer quelques actions, quelques images plutôt jolies, quelques effets sonores relativement convaincants et des enjeux stratégiques qui ne fatigueraient pas les neurones d'un moucheron.

Aujourd'hui, d'une nouvelle génération de jeux réalisés par le créateur de "Defender of the Crown", Kellyn Beck, est né "Centurion : Defender of Rome", le premier film-jeu offrant à la fois un graphisme exceptionnel et des actions ludiques incroyables!

Dans Centurion, vous devez choisir parmi un nombre infini de possibilités votre stratégie pour conquérir le monde connu. Battez-vous, corrompez et séduisez pour arriver en haut : sur le champ de bataille, dans l'arène du gladiateur, lors des courses de char, même dans le boudoir de Cléopâtre.

"Centurion : Defender of Rome", pour tous les amateurs de jeux-cinéma qui n'ont pas que les yeux entre les oreilles.

Disponible sur IBM/ PC et AMIGA



ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts 11/49 Station Road Langley, Berks SL3 8YN Angletérre Tél: 19 +44 753 49442 Fax: 19 +44 753 46672

Nihon no Tilt

Banana San lance un cri d'alarme : méfiez-vous de la qualité de plus en plus douteuse des jeux développés sur vos consoles favorites ! Cela dit, les bons jeux ne manquent pas, tels *Shining and Darkness* et *Sonic the Hedgehog* sur *Megadrive.*

Konichi Wa ! Ce mois-ci je voudrais attirer votre attention sur un phénomène inquiétant : la qualité des jeux sur consoles diminue. En effet, de plus en plus de sociétés développent sur consoles. Le marché des cartouches est devenu le nouvel Eldorado pour les éditeurs : une croissance importante et pas (ou très peu) de piratage. Résultat : tout le monde se met à développer sur consoles : les Japonais, les Européens et les Américains. Malheureusement, si la qualité générale des cartouches était élevée, lorsque les éditeurs japonais étaient pratiquement les seuls à réaliser des programmes, elle a sérieusement chuté avec l'arrivée de productions massives américaines et européennes. Comprenez-moi bien, il ne s'agit pas de prétendre qu'un programmeur, parce qu'il a les yeux bridés, créera de meilleurs logiciels. Mais il s'agit d'une simple constatation : les équipes japonaises sont d'habitude plus étoffées et travaillent avec des budgets importants alors que certains éditeurs peu scrupuleux se contentent de transcoder des jeux venant des micros directement sur consoles, sans même les adapter aux capacités de ces machines. On se retrouve ainsi avec des softs qui ne sont pas plein écran et qui souffrent de scrollings saccadés. Cette opinion commence à se répandre et, au dernier CES, on pouvait entendre des professionnels dire qu'une cartouche sur trois était tellement mauvaise que cela tournait à la provocation. Il s'agit d'une évolution insidieuse et il n'est pas lieu de s'alarmer outre mesure. Mais il faut désormais être plus prudent et plus critique lorsqu'on achète.

PC ENGINE

Taito nous présente son petit dernier ***Parasol Stars***. Ce jeu de plateaux correspond, dans la mythologie de la compagnie à *Bubble Bobble III*. Le joueur incarne un petit personnage armé d'un parapluie. Appelé au secours sur différentes planètes, il part à la rescousse. Comme dans les deux autres jeux de cette saga, les graphismes sont colorés et mignons. De même, on retrouve les bonus, les éléments spéciaux et les fruits à collecter. On retrouve aussi, avec toujours autant de plaisir, les bestioles à éliminer, tirées directement d'un bestiaire fantastique où les hippopotames, les avions à moteur, les pianos se disputent le prix de l'originalité. Il est également possible de jouer à deux, chacun contrôlant un des personnages.



Le jeu d'arcade Legend of Hero Tonma s'annonce comme un hit en puissance.



Incarnez des cambrioleurs dans Bonanza Brothers.



Dead Moon, le premier shoot-them-up de TSS, un nouvel éditeur japonais.



En cours de développement, PC Kid II, la suite du grand succès de la PC Engine.

JEUX SUR PC ENGINE

Cinemaware sort son ***TV Sport Football*** fin mars. Cette simulation de football américain est très proche de la version Amiga. Pour les fanatiques du genre.
Toujours dans le domaine des sports américains, Namco nous propose de nous entraîner au base-ball avec ***World Stadium.***
Loom de Lucasfilm Games est toujours en cours de développement. Le CD-ROM ne devrait pas voir le jour avant l'été.
Pack in Video annonce une nouveauté qui devrait rester un peu opaque pour nous, pauvres Occidentaux. ***Obottchama Kun*** (que l'on peut traduire par *Fils de bonne famille*) raconte en effet les aventures d'un petit Japonais chargé par son père de protéger un cimetière. Il doit, de plus, sauver son ami Tomodachi Kun qui a été enlevé. Il peut appeler de temps à autre à la rescousse ses amis ou son père, qui arrive alors en hélicoptère pour lui donner un coup de main.
L'originalité de cette cartouche ne se situe pas dans son apparence, qui reste celle d'un jeu d'arcade traditionnel, avec des personnages proches de la caricature.
L'éditeur japonais compte faire



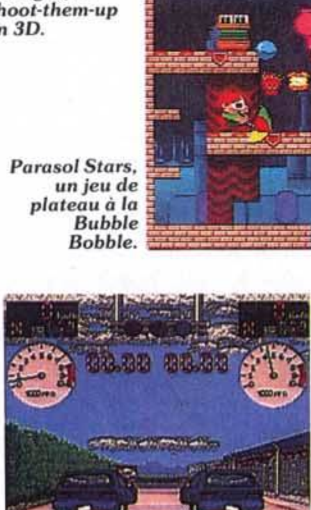
Silent Debagas, un shoot-them-up en 3D.



Parasol Stars, un jeu de plateau à la Bubble Bobble.

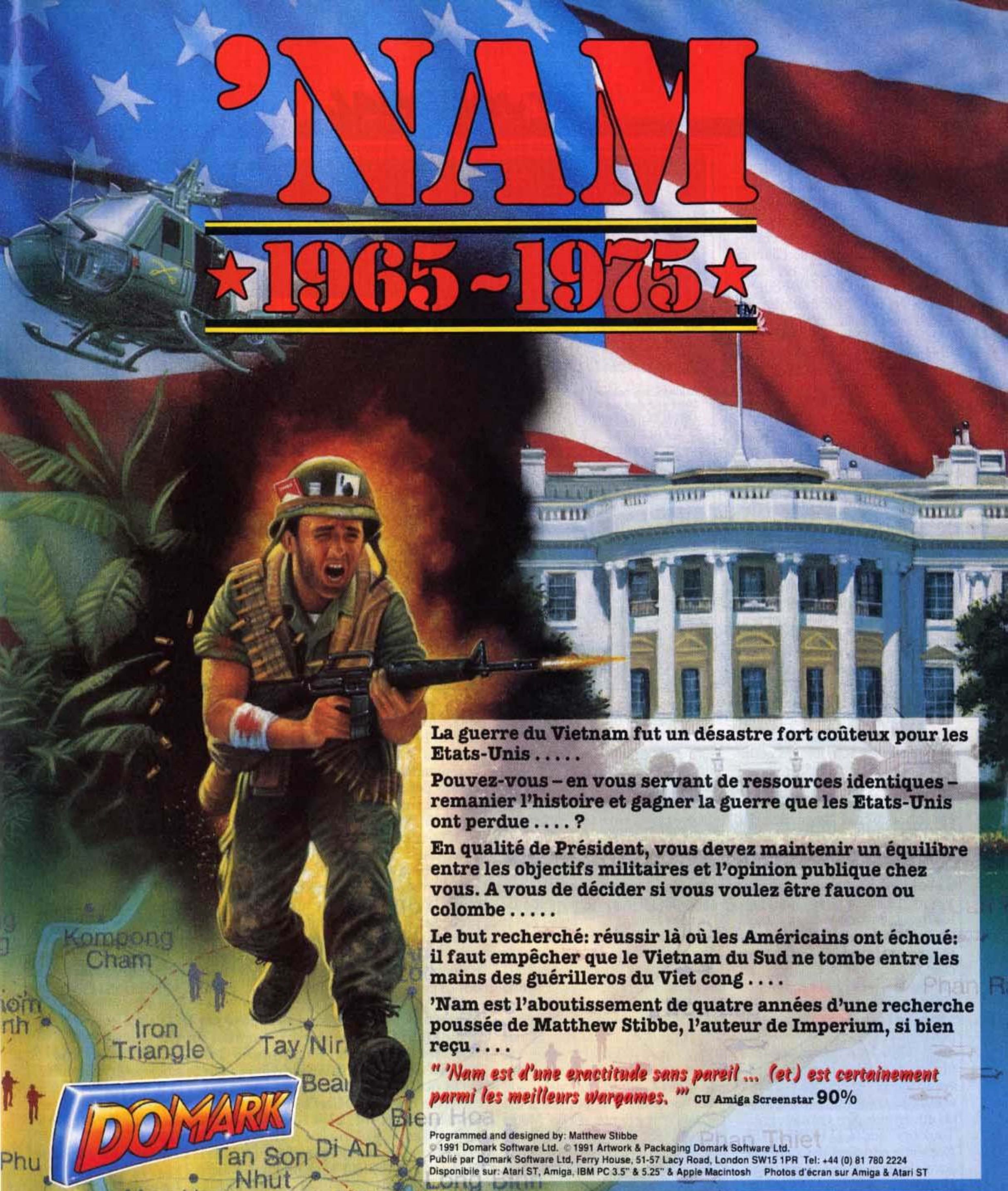


Obottchamakun. Les personnages y parlent une sorte de verlan branché sauce nippone.



0-4 Champ vous met au volant de voitures customisées.

JEUX SUR PC ENGINE



La guerre du Vietnam fut un désastre fort coûteux pour les Etats-Unis . . . . .

Pouvez-vous – en vous servant de ressources identiques – remanier l'histoire et gagner la guerre que les Etats-Unis ont perdue . . . . ?

En qualité de Président, vous devez maintenir un équilibre entre les objectifs militaires et l'opinion publique chez vous. A vous de décider si vous voulez être faucon ou colombe . . . . .

Le but recherché: réussir là où les Américains ont échoué: il faut empêcher que le Vietnam du Sud ne tombe entre les mains des guérilleros du Viet cong . . . .

'Nam est l'aboutissement de quatre années d'une recherche poussée de Matthew Stibbe, l'auteur de Imperium, si bien reçu . . . .

" 'Nam est d'une exactitude sans pareil ... (et) est certainement parmi les meilleurs wargames. "' **CU Amiga Screenstar 90%**

Programmed and designed by: Matthew Stibbe

Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: +44 (0) 81 780 2224

Disponibile sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Photos d'écran sur Amiga & Atari ST



日本のチルト

un hit de ce titre à cause du langage employé dans le jeu. Les expressions à la mode sont très courantes au Japon et, surtout, se renouvellent très rapidement. Ce langage, sorte de verlan branché, répond au nom de *Chamago*. Ainsi, en japonais on utilise l'expression *« Ohayo »* pour se saluer en début de matinée. En Chamago, cela donne *« Ho Yaourt »*. Et cela suffit pour provoquer une crise de fou rire chez un adolescent nippon ! Il est prévu que cette cartouche se vende bien lors de sa sortie, puis se démode rapidement. Le marché japonais est tellement important qu'un éditeur peut se permettre de parier sur un produit à la durée de vie limitée.

Le 19 avril sort au Japon ***Adventure Island.*** Cette cartouche d'Hudson Soft correspond en fait à *Wonder Boy III.* Dans cette nouvelle aventure, suite de *Wonder Boy in Monsterland,* le niveau de difficulté a été renforcé. Wonder Boy part à la recherche de la croix de la Salamandre, qui lui permettra de lutter contre les sortilèges du Meka Dragon. Les graphismes ont peu évolué depuis les dernières aventures. Et l'on retrouve avec plaisir le style bien particulier du jeu.

PC Kid II est toujours en cours de réalisation et ne devrait pas sortir avant l'été.

Sur CD-ROM un nouveau jeu a été annoncé chez Naxat. Son développement n'était pas assez avancé pour que l'on obtienne une date de sortie. Ce jeu sortira d'abord sur disque compact avant d'être adapté sur cartouche, environ deux mois après. ***Mado Senchi,*** qui peut se traduire par *Le Guerrier qui crée un pouvoir diabolique,* est un shoot-them-up comparable à *Gunhed.* Vous pilotez un vaisseau, peu armé au début, mais pouvant améliorer son armement au fur et à mesure des bonus rencontrés. L'écran défile verticalement et chaque fin de niveau vous contraint à affronter un adversaire plus conséquent.

Toujours sur CD-ROM, NEC Avenue a annoncé deux adaptations de jeux d'arcade de Sega. ***Bonanza Brothers*** avait séduit, à l'époque, les afficionados des salles d'arcade par des graphismes très particuliers, aux teintes atténuées et aux dégradés multiples. Ceux-ci semblent provenir d'un logiciel générant des images de synthèse. Les décors

JEUX SUR MEGADRIVE



Sikinjo, un casse-tête basé sur des jeux de cartes et de dominos.



Tengen adapte son succès d'arcade aux images digitalisées, Pit Fighter.



Zero Wing, un jeu d'arcade de Toaplan proche de Galaga.



Fantasia, la suite de Castle of Illusion.



Sonic, the Hedgehog, un hit en puissance de Sega.



Shining & Darkness, un nouveau jeu d'aventure/rôle de Sega.



James Pond, le poisson agent secret arrive sur console.

bénéficient d'un effet de perspective convaincant : deux personnages chauves et portant des lunettes noires, un grand maigre et un petit gros, parcourent les pièces d'un bâtiment afin de dérober or et métaux précieux. Deux personnes peuvent jouer simultanément. Dans ce cas-là, l'écran est divisé en deux, et chacun des joueurs contrôle son cambrioleur dans une moitié de l'écran.

Gain Ground est en cours d'adaptation sur la *PC Engine.* Ce n'est pas une priorité pour NEC Avenue. En effet, ce jeu a connu un succès mitigé en salle d'arcade. Il a cependant convaincu un petit nombre de passionnés qui y jouaient des heures durant. C'est ce marché de passionnés de *Gain Ground* que vise l'éditeur japonais. Ce jeu, qui a été également adapté sur la *Megadrive* il y a quelques mois, vous demande d'aller libérer des amis et de les ramener jusqu'à la sortie. Les décors sont plutôt réussis, et les sprites, même s'ils sont un peu petits, « fourmillent » à l'écran.

TSS est un nouvel éditeur de logiciel, présent sur le marché nippon. Son premier jeu s'appelle ***Dead Moon.*** Il s'agit d'un shoot-them-up à défilement horizontal. Le scénario, qui n'a rien d'exceptionnel, vous met aux commandes d'un vaisseau luttant contre des aliens de la Lune qui envahissent la Terre. La réalisation, en revanche, permettra peut-être, si la cartouche tient ses promesses, à TSS de se faire un nom. Parmi les innovations, on peut remarquer la possibilité de régler la vitesse (trois niveaux disponibles) à tout moment. Cela nous changera un peu des éternels engins spatiaux qui se traînent jusqu'au moment où un bonus permet de doper un peu la vitesse, sans que par la suite, il soit possible de revenir à une allure moins frénétique dans les passages délicats. Autres innovations, le jeu scrolle sur sept plans différents et lors des combats contre les monstres de fin de niveau, le vaisseau que vous pilotez change automatiquement de direction.

Legend of Heroes Tonma d'Irem, dont je vous ai déjà parlé, sort finalement en mars au Japon. Cette cartouche de 4 Mb s'annonce comme un hit en puissance. Les graphismes sont une réussite : tous les fonds sont dans

On en sait désormais un peu plus sur le *Tera*. Cet ordinateur hybride, dont *Tilt* a été l'un des premiers à dévoiler l'existence. Il comprend donc un IBM *PC* et une *Megadrive*. Je ne m'étendrai pas sur les caractéristiques de la partie *PC*. Elles sont identiques à celles du *PC AT* à base de 286 (10 Mhz) que l'on trouve un peu partout (1 méga de RAM, 256 K de V-RAM, disque dur de 30 Mo). La partie *Megadrive* comprend un 68 000 (10 Mhz/7,6 Mhz) et un Z80 (4 Mhz). Cette partie possède 80 ko de RAM (64 ko pour le 68 000 et 16 ko pour le Z80). La mémoire vidéo est de 128 ko. La palette de couleurs est de 64 parmi 512. Le nombre maximum de sprites animés à l'écran est de 20. Les résolutions affichables vont de 320 × 224 à 256 × 448 (entrelacé). Deux écrans indépendants facilitent les scrollings. Une des caractéristiques les plus intéressantes du *Tera* est de permettre aux programmeurs qui utilisent le 68 000 d'accéder à certains aspects de la partie *PC* et vice versa.



Raiden, un shoot-them-up venu des salles d'arcade.



Alien Storm, adaptation d'un succès d'arcade.



Dino Land, un flipper original sur un thème préhistorique.

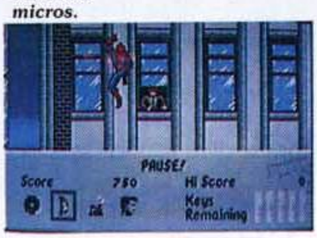


Kuga, le premier jeu à deux sur Megadrive.



Dark Castle, un combat contre les rats et les chauve-souris.





Spiderman : rien à voir avec les versions micros.



Star Control, une aventure galactique adaptée des micros.

des couleurs pastel, et les différents sprites sont bordés d'un trait noir, ce qui les fait ressortir sur le fond. Ce système permet d'obtenir des écrans d'une excellente lisibilité.

Silent Debagas, le shoot-them-up en 3D de Data East (4 Mb), sortira au mois de mars. Vous incarnez le pilote du *Silent Debagas.* Arrivé dans une station spatiale, vous devez purger cette dernière de toute la « racaille » extra-terrestre qui s'y est installée. La base est en fait une sorte de labyrinthe, qui scrolle au fur et à mesure que vous progressez. Vous visualisez le décor à travers le casque du héros. Ce casque dispose d'un dispositif de visée tête haute (comme sur ceux des pilotes de *F-16*) et les indications concernant l'état de vos force, de vos batteries viennent s'y afficher. Vous pouvez consulter une carte de la base, ou sélectionner une arme. Un scanner vous permet de repérer l'ennemi et vous prévient quelques secondes avant qu'un alien surgisse et se jette sur vous.

Media Rings a réalisé une course de voitures qui doit sortir en mars. ***Zero-Quatre Champ*** oppose des dragsters et des voitures customisées dans une course se déroulant sur 400 mètres (d'où le titre 0-4). Il est possible de modifier les différentes parties de son véhicule grâce aux sommes gagnées lors des courses.

Le Pipe-line de Gorby de Tokumashoten Intermedia est un jeu de réflexion. Basé sur un concept proche de *Tetris,* il vous permettra de créer un oléoduc reliant Tokyo à Moscou. Sortie prévue pour avril.

MEGADRIVE

Shining & Darkness de Sega (8 Mb) s'inspire de jeux de rôle comme *Bard's Tale* avec, en plus, un soupçon de *Dongeon Master.* Les graphismes sont traités façon BD. Le scénario est un peu plus consistant que d'habitude : vous incarnez un jeune garçon, Max, fils d'un chevalier de renom Motaredo. Ce dernier a disparu en compagnie de la reine dans un vieux temple. Le roi vous demande de les retrouver et finance l'expédition. Retournant au château après avoir fait vos achats, vous vous apercevez qu'une ombre noire, le grand guerrier diabolique Mephisto, a pris possession de la place. Arriverez-vous à retrouver votre père et à sauver le royaume ? Quel suspense insoutenable !

Shikinjo est un jeu de tableaux basé sur des jeux de dominos ou de cartes. Le but est de faire disparaître les dominos semblables quand ils sont juxtaposés. Vous dirigez un petit personnage qui pousse les dominos. Chaque niveau propose un personnage différent (Russe en chapka, chevalier en armure, soldat de plomb, robot, lapin) et des dominos particuliers (mah-jong, cartes à jouer). En arrière-plan est affiché un décor riche en couleurs. Un casse-tête qui a l'air sympathique.

Sega a annoncé une série de nouveautés lors du CES. Deux hits en puissance tout d'abord, avec ***Sony the Hedgehog*** et ***Fantasia.*** La société japonaise a également annoncé ***Fatal labyrinth*** (un jeu d'arcade/aventure).

Alien Storm est l'adaptation d'un succès dans lequel des séquences d'arcade classiques alternent avec d'autres en perspective comme dans *Operation Wolf.*

688 Attack Sub et ***Abrams Battle Tank*** sont les conversions réalisées par Sega de simulations sorties sur *PC.*

Spiderman est une version différente du jeu que l'on connaît sur micros.

Treco présentait ***Task Force Harrier Ex,*** un shoot-them-up très classique à défilement horizontal.

Micronet montrait un shoot-them-up similaire, adapté d'un jeu d'arcade, ***Raiden.***

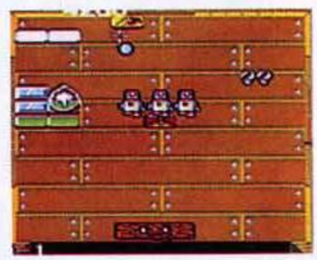
Tengen a adapté le jeu qui connaît en ce moment un certain succès dans les salles d'arcade grâce à ses images digitalisées, ***Pit Fighter.*** Cette société dévoilait un jeu de base-ball : ***RBI Baseball III.*** Ce sport est également à l'honneur chez Accolade avec ***Hard Ball,*** pro-

JEUX SUR GAME GEAR

Skweek sortira en avril sur Game Gear.▼



Wooly Pop, un nouveau clone d'Arkanoid.▼



Fantasia Zone G, un jeu d'arcade bucolique.▼



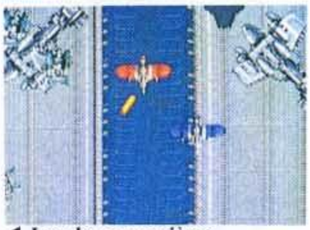
Chase HQ, une adaptation console de la célèbre course-poursuite.▼







et Furo Yaku Baseball



Gun Frontier, encore un shoot-them-up adapté des micros.

◀ Les deux premières simulations de sport : Super Professional Baseball.

Dragon Slayer Eeyudensetsu, un jeu d'arcade/aventure. ▼



JEUX SUR SUPER FAMICOM

gramme qui existait sur micros. Autre adaptation de jeu existant sur micro-ordinateurs, ***Star Control.***
NuVision présentait ***Bimini Run,*** *Razor Soft,* **Storm Lord** et Kaneko un jeu de plateaux : ***The Berlin Wall.***
Electronic Arts était présent en force et ne proposait pas moins de sept titres : ***Might & Magic II, Block Out, PGA Tour Golf, King's Bounty, James Pond, Dark Castle*** et ***Road Rash.*** La plupart des cartouches annoncées étaient des conversions de jeux existants. Il est dommage que les éditeurs n'aient pas réalisé plus de développements originaux. Data East annonce ***Kuga,*** ce qui signifie « *Dent du Ciel.* » Cette cartouche (4 Mb) dont la date de sortie n'a pas été encore fixée, est un shoot-them-up à scolling vertical. Pour la première fois, on pourra jouer à deux sur la *Megadrive,* chacun dirigeant un vaisseau. Trois vaisseaux sont proposés. A part cela, on retrouve les fadaises habituelles : une organisation militaire, Lagu Narok, a bombardé les principales capitales de la Terre. Vous êtes le dernier recours, etc.
Zero Wing, qui doit sortir en avril, est en fait l'adaptation d'un jeu d'arcade de Toaplan. Proche de *Galaga* de Namco, il vous place aux commandes d'un petit vaisseau dont la particularité est d'être entouré de deux modules, les Pulse Beams. Il peut les utiliser soit comme des armes offensives, soit comme moyens de protection face aux tirs de l'adversaire. Il sortira sur CD-ROM, puis sur cartouche sur la *PC Engine* également.
Dino Land est en fait un flipper qui reprend comme décor un paysage issu de l'ère préhistorique. La bille est un petit dinosaure en forme de boule. Sortie prévue en avril.

GAME GEAR

Chase HQ de Taito sort sur la *Game Gear.* Ce jeu combine l'aspect course de voitures et arcade. En effet, une fois le véhicule des gangsters retrouvé, vous devez le stopper.
Fantasy Zone G sera, quant à lui, adapté beaucoup plus tardivement. On le verra en mai.
Skweek arrive en avril. ***Wooly Pop*** est un jeu d'adresse qui s'est beaucoup inspiré d'*Arkanoid.* Une bûche de bois en bas de l'écran se déplace et renvoie une balle sur des tas de bestiaux. Ce jeu sortira en mars.

SUPERFAMICOM

MJ12 est un remake du bon vieux *Space Invader.* **Lunak,** en revanche, est plus intéressant. Avec un scénario et une réalisation similaire à celle de *Final Fight,* il risque d'être encore un succès. *Nihon No Tilt* vous en dira bientôt plus sur ce jeu. Une version *Superfamicom* du jeu d'arcade ***Gun Frontier,*** shoot-them-up basé sur le thème du western devrait voir le jour cette année.

SNK NEO GEO

Ikitsu Kan est une sorte de mah-jong japonais. Je ne pense pas que c'est ce type de jeu que recherchent les possesseurs de la console la plus onéreuse du marché. Par contre, voici trois jeux qui devraient les combler. ***Ghost Pilots*** est un shoot-them-up vertical. Vous pilotez un chasseur-bombardier, du genre de ceux que les Américains utilisaient pour leurs opérations aéronavales dans le pacifique lors de la Seconde Guerre mondiale. On peut jouer à deux. ***King of the Monsters*** vous met dans la peau d'un King-Kong géant. Ah ! le plaisir extrême de démolir d'autres monstres. La jubilation extrême d'écraser immeubles, passants et tuti quanti ! Enfin, ***Sengoku Densyo*** vous transporte dans les temps anciens, à l'époque Tokugawa. Incarnant un guerrier, vous cheminez tranquillement, tranchant dans le vif tous les problèmes rencontrés à coup de sabre. Très proche de *Ninja Combat* (je me demande même s'ils n'ont repris les routines), on peut également évoquer des sorts magiques. Phénomène intéressant, depuis peu la société SNK vend elle-même ses consoles et ses jeux par correspondance. Est-ce l'indice que la commercialisation par le réseau de distribution n'a pas donné entière satisfaction par rapport aux ventes espérées ? *Sayonara.*

Banana-San

Sengoku Densyo, un remake spectaculaire de Ninja Combat. ▼



Ikitsu Kan, un jeu de mah-jong.





Sengoku Densyo.



King of the Monsters, un jeu très proche de Rampage.

JEUX SUR NEO GEO


Quickjoy
ENFIN "THE JOYSTICK" POUR ETRE "THE BEST" SUR TON MICRO
LES CLASSIQUES A LAMELLES
SV 122 QUICKJOY 2
SV 119 QUICKJOY "JUNIOR"
LES MICRO-SWITCHES POUR AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
SV 130 QUICKJOY INFRA-ROUGE
SV 128 QUICKJOY 8 " MEGABOARD "
SV 126 QUICKJOY 6
SV 125 QUICKJOY 5 " SUPERBOARD "
SV 123 QUICKJOY 3 " SUPERCHAGER "
LES SPECIALES CONSOLES NINTENDO ET SEGA
SV 401 SG SEGA
SV 301 NI 5 NINTENDO
SV 305 NINTENDO " PRO "
LA STAR DES MANETTES
SV 127 QUICKJOY 7 " TOPSTAR "
AXE EN METAL
RALENTI / TIR EN RAFALE
MICRO-SWITCHES " PRO "
EMBASE SUR AMORTISSEURS
SV 202 JOYSTICK MICRO-SWITCHES "PRO" SPECIAL IBM ET COMPATIBLES
SV 210
CARTE 2 ENTREES POUR SV 202 A FREQUENCE D'HORLOGE REGLABLE
QUICKJOY est distribué par :
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99
93203 ST DENIS Cedex
IBM, NINTENDO, SEGA, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
sont des marques déposées
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces
et magasins specialisés.
AudioSonic

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BACK TO FUTURE 3	109/149F
BATTLE COMMAND	109/159F
FUGITIF	ND/229F
GAUNTLET 3D	109/159F
SKULL & CRUSH BONES	99/149F
SPIRIT OF EXCALIBUR	109/159F
TURRICAN 2	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F

AUTRES NOUVEAUTES

APPRENTICE	99/149F
ALIVE	ND/199F
ADIDAS CH. CHIP SOCCER	129/179F
DISC	149/199F
F16 COMBAT PILOT	149/199F
JUDGE DREDD	99/149F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHTSHIFT	109/159F
OUT BOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SLIDERS	ND/199F

TOP 10 AMSTRAD

SUPER MONACO GP	109/159F
CELICA GT4 RALLY	109/149F
NARC	109/159F
CHIPS CHALLENGE	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
GOLDEN AXE	109/149F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
SUPER CARS	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
NINJA TURTLES	109/159F

ART DE LA GUERRE	ND/249F
ADV. DESTROYER SIM.	169/229F
KICK OFF 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	59F/ND
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MOKOWE	ND/199F
MYSTICAL	149/199F
NORTH AND SOUTH	149/179F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SIM CITY	149/199F
SNOW STRIKE	109/149F
SUPER SQWEEK	149/199F
SWAP	ND/199F
TARGHAN	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
WELLTRIS	149/199F

3615 MICROMANIA . Toutes les descriptions détaillées des jeux et une Game Boy à gagner chaque semaine !

LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console GX 4000

TOP GX4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat)	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres Titres à venir

SnowBrother	295F
Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx W. of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Auto)	295F
Tintin sur la Lune (Act.)	295F
Toki (Arcade)	295F
Copter 271 (Helico)	295F

ACCESSOIRES MICRO-ORDINATEUR

Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
SPEED KING	99F
Cordon pour le branch. de 2 manettes	49F
Câble Magnéto AMSTRAD	49F
Câble d'extention pour joystick	49F

DISQUETTES VIERGES

4 Disquettes vierges	99F
10 Disquettes vierges	195F

1 an de garantie sur tous les logiciels

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

LES VAINQUEURS 59/99F
+ Forgotten World + Thunderblade
+ Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

LES 100 % A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type
+ Titan + 1 Autocollant inédit
+ 1 poster de Miss X

EPYX ACTION ND/99F
+ Impossible Mission 2 + California Games
+ Streetsport Basketball + 4X4 off road Racer
+ Winter Games Edition

JOYSTICK THUNDER ND/99F
+ Cybernoid 2 + Eliminator + Exolon
+ Hydrofool + Lightforce + Uridium
+ Sanxion + Exolon

OCEAN DYNAMITE	59F/ND
LINE OF FIRE (Arcade)	59/99F
E SWAT (Arcade)	59/99F
SECRET AGENT (Arcade)	59/99F
STRIDER 2 (Arcade)	59/99F
NIGHT BREED ACTION	59/99F
PUZZNIC (Réflexion)	59/99F
UN SQUADRON Arcade)	99F/ND
CABAL (Arcade)	59/99F
CHASE HQ (Arcade)	59/99F
CRACK DOWN (Arcade)	ND/99F
GHOULS'N GHOSTS (Plateforme)	ND/99F
LES INCORRUPTIBLES (Arcade)	59F/ND
MONTHY PYTHON (Plateforme)	59F/ND
MOONWALKER (Arcade)	ND/99F
OPERATION THUNDERBOLT (Arc.)	ND/99F
STRIDER (Arcade)	ND/99F
SUPER OFF ROAD RACER (Arc.)	ND/99F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

MICRO CLUB

N°1	Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)
N°2	Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)
N°3	Out Run + Road Blaster (Course auto)
N°4	Enduro Race + Super Hang On (Course moto)
N°5	Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)
N°6	Grysor + Green Beret (Combat)
N°7	California Games + Winter Games (Sim. sport)
N°8	Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)
N°9	Platoon + Predator (Action)
N°10	Crazy Cars + Supersprint (Course auto)
N°11	Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)
N°12	Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°13	Renegade + Target Renegade (Combat de rue)
N°14	Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°15	Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°16	Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°17	Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°18	Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°19	Quartet + Rampage (Arcade)
N°20	Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°21	Thunderblade + 1943 (Arcade)
N°22	Road Runner + Metrocross (Arcade)
N°23	Nemesis + R-Type (Shoot'em up)
N°24	Afterburner + Starwars (Arcade Espace)

Compilations AMSTRAD

MEGA MIX 149/229F — NOUVEAU
+ Turrican
+ Chase HQ
+ Shadow Warriors
+ Altered Beast

SUPER SIM PACK 179/249F — NOUVEAU
+ Italy 90
+ Snowstrike
+ Heavy Metal
+ Turbo Out Run

NRJ 2 ND/249F — NOUVEAU
+ Mystical
+ Light Corridor
+ Crazy Cars 2
+ Shufflepuck Café
+ Pinball Magic

EPYX SPORTING GOLD ND/199F — NOUVEAU
21 épreuves de sport par Epyx

LES CHEVALIERS 149/199F
+Strider +Ghouls'n Ghost
+Dynasty Wars +Black Tiger
+Led Storm **(Gratuit)**

SEGA ARCADE TURBO 149/199F
+Turbo Out Run +Crack down
+Superwonderboy
+Thunderblade

LES AVENTURIERS 149/199F
+Indiana Jones Action
+The Strider +Vigilante
+Forgotten Worlds

LES JUSTICIERS 145/195F
+Dragon Ninja +Robocop
+Rambo 3

DOUBLE ACTION 149/199F
+Double Dragon +Wec Le Mans
+Real Ghostbusters
+Daley Thompson Olymp.

LES GUERRIERS NINJA 149/199F
+Shinobi
+Double Dragon 2
+Ninja Warriors

LA COLLECTION N°2 ND/249F
+Dragon Ninja
+Ocean Beach Volley
+Wec le Mans +Bubble Bobble
+Wonderboy + Arkanoid 2
+Match Day 2 +Basket Master
+Supersprint +Flying Shark
+Renegade

10 JEUX SPECTACULAIRES 149/199F
+ Impossamole + E Motion
+ Hot Shot + Skate Crazy
+ Footballer of the Year 2
+ Street fighter + Side Arms
+ Road Runner + Butcher hill
+ Night Raider

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199F
+ Stormlord + Super Scrammble
+ Skate Crazy + Night Raider
+ Artura + Dark Fusion
+ Gary Lineker Hot Shot
+ Arcade Football + Technocop
+ Motor Massacre + Marauder
+ Hate

LES STARS DE HOLLYWOOD 149/229F
+Batman le film
+Indiana Jones Action
+Robocop
+Ghostbusters 2

LE MONDE DES MERVEILLES 149/199F
+New Zealand Story
+Rainbow Island
+Super Wonderboy
+Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N° 2 149/199F
+Ghostbusters 2
+Cabal
+Opération Thunderbolt

LES MAITRES NINJA 129/179F
+Double Dragon
+Last Ninja 2b

ONE, TWO ND/249F
+ Fire and Forget 2
+ Crazy Cars 2
+ Barbarian 2
+ One

-30% **-40%** **-50%**

Des promotions d'enfer dans les magasins MICROMANIA!!

3615 MICROMANIA Une GAME BOY à gagner chaque semaine



DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

E-SWAT	ST et AMIGA	~~249F~~	125F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249F~~	179F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249F~~	179F
LINE OF FIRE	ST et AMIGA	~~249F~~	125F
STRIDER II	ST et AMIGA	~~249F~~	125F
LEMMINGS	ST et AMIGA	~~249F~~	179F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 **Rayon Game Boy en libre service**

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23 **Rayon Game Boy en libre service**

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13 **Ouvert 7 jours/7**

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA



990 F

AUTRES TITRES A VENIR	
Woody Pop	395F
Devilish	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Chase HQ (Arcade)	395F
Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Psycho World	395F
Super Golf	395F
US Mahjong	295F

TOP GAMEGEAR	
Super Monaco GP (Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Pacman (Arcade)	395F
Junction (Arcade)	395F
Columns(Reflexion)	295F
Warehouse Man	295F
Dragon Crystal (Réflexion)	295F
Shangai 2 (Arcade)	395F
Popo Breaker	295F
Pro Baseball (Simulation)	295F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA !!

Plus de 30 des meilleurs titres du moment présentés en cassette vidéo !

Shadow Dancer, Thunderforce 3, Super Volleyball, Mickey Mouse, Batman, The Strider, Wonderboy 3, Super Monaco GP ....



99F OU GRATUIT
pour l'achat de 2 cartouch
Megadrive
ou d'une console Megadr

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

~~1790F~~ **1449F**





Altered Beast (Jeu d'Arcade)

TITRES A VENIR

Alien Storm	**449F**
Crackdown	**449F**
Fantasia	**449F**
Hellraiser	**449F**
James Pond	**449F**
Ka Ge Ki	**449F**
PGA Tour Golf	**449F**
Sonic Hedgelog	**449F**
Stormlord	**449F**
Super Air Wolf	**449F**
Valis 3	**449F**
Wonderboy 3	**369F**

After burner 2 (Arcade)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	**299F**
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Rélexion)	369F
Cyberball (Foot. Amér.)	369F
DJ Boy (Arcade)	**449F**
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Fantasy Star 2 (Aventure)	**599F**
Final Zone (Arcade 3D)	**449F**
Forgotten Worlds (Arcade)	**369F**
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	**449F**
Hell Fire (Arcade)	**449F**
Herzog Zwei	369F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football	449F

TOP 20 MEGADRIVE

Shadow Dancer (Arcade)	**449F**
Musha (Arcade)	**449F**
Dick Tracy (Plateforme)	**449F**
Moonwalker (Arcade)	**369F**
Mickey Mouse (Plateforme)	**399F**
Thunderforce 3 (Arcade)	**449F**
E Swat (Arcade)	**369F**
Super Monaco GP (Course F1)	**369F**
Super Volleyball (Sim.)	**449F**
Strider (Arcade)	**449F**
World Cup Italia 90 (Foot)	**299F**
Battle Squadron (Arcade)	**449F**
Mystic Defender (Arcade)	**369F**
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	**369F**
Golden Axe (Arcade)	**369F**
Last Battle (Arcade)	**369F**
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	**449F**
Ghostbusters (Action)	**369F**
Budokan (Arts Martiaux)	**449F**
Populous (Strategie)	**449F**

Klax (Réflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
New Zealand Story (Plateforme)	**449F**
Road Blasters (Course Auto)	**389F**
Rambo 3 (Action)	**299F**
Super Hang On (Sim. Moto)	**369F**
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Basketball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	**449F**
Sworld of Vermillion (Arcade)	**599F**

NOUVEAU

ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO I	250F
CONTROL PAD PRO II	125F

Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Twin Hawk	**369F**
Whip Lash (Arcade)	**449F**
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

CARTOUCHES EN PROVENANCE DIRECTE DU JAPON

- *Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises*
- *Notice en langue étrangère*

Allsia Dragoon	449F
Bahamood	449F
Batman	**449F**
Battle Golfer	**449F**
Blue Almanach	**449F**
Cobra Commando	449F
Dangerous Seed	449F

Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
Elemental Master	449F
Fatman	449F
FZ Axis	449F
Gynoug	449F
Heavy Unit	**449F**
Knight Alesta	449F
Magical Boy	**449F**
Master of Weapon	**449F**
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	**449F**
Monster World 2	449F
Rainbow Island	449F
Ring Side Angel	**449F**
Star Cruiser	449F
Super Air Wolf	449F
Tiger Heli	**449F**
Vapor Trail	449F
Varitex	**449F**

La première portable avec écran couleur !

La LYNX 990F



+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume-cigare)	110F

Nouveaux prix sur les cartouches !!

NOUVEAUTES

Shangai	**240F**
Rampage (Larry the lab.)	**240F**
Rygar	**240F**
Road Blasters	**240F**
Paperboy	**240F**
Miss Pac Man	**240F**
Xenophobe	**240F**
Robo Sqwash	**240F**
War Birds	**240F**
Tournament Cyberball	**240F**
Ninja Gaiden	**240F**

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	**240F**
Blue Lightening (Arcade/Avion)	**190F**
Chip Challenge (Arcade)	**190F**
Electrocop (Arcade)	**190F**
Gates of Zendocon (Arcade)	**190F**
Gauntlet (Arcade)	**190F**
Slime World (Arcade/Labyrinthe)	**240F**
Klax (Réflexion)	**240F**

AUTRES TITRES A VENIR

Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	24QF
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F
Ishido	240F
Ioki	240F
Bill and Ted's	240F
Dungeons and Dragons	240F

La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

2450F



TOP 10 NEC

Saint Dragon	299F
Jacky Chan	299F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Burning Angel	345F
PC Kid	299F
Super Star Soldier	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Adventure Island	345F
Aero Blaster	345F
Avenger	345F
Cadash	299F
Champion Wrestler	345F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Dead M oon	345F
Eternal City	345F
Final Match Tennis	345F
Kickball	345F
Kiki Khai Khai	345F
Legend of 3 Heroes	299F
March'n Maze	299F
Moto Roader 2	299F
Over Ride	299F
Parasol Star	345F
Toy Shop Boy	345F
Wondor Momo	299F

Batman	**299F**
Battle Ace	299F
Bomber Man	299F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	**299F**
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Hyperload Run.	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	**299F**
Momo Show	299F

New Zeal. Story	**299F**
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	**299F**
Ordyne	299F
Psycho Chaser	299F
Puzzle Boy	345F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Rastan Saga	**299F**
Shinobi	299F
Splatter House	**299F**
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Tennis	299F
Zipang	299F



La GAME BOY
une qualité de jeu incomparable !

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy

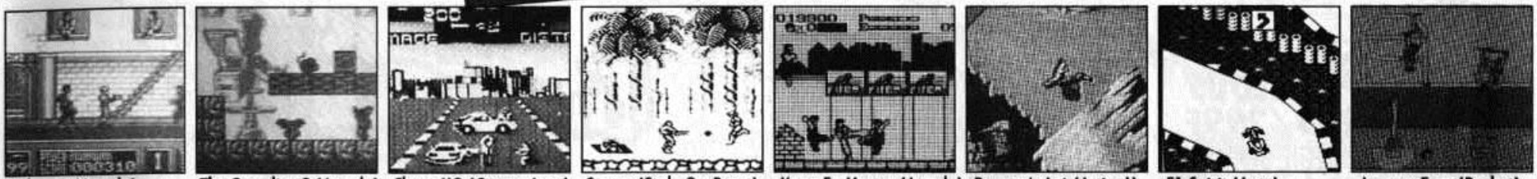
SPECIAL MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES



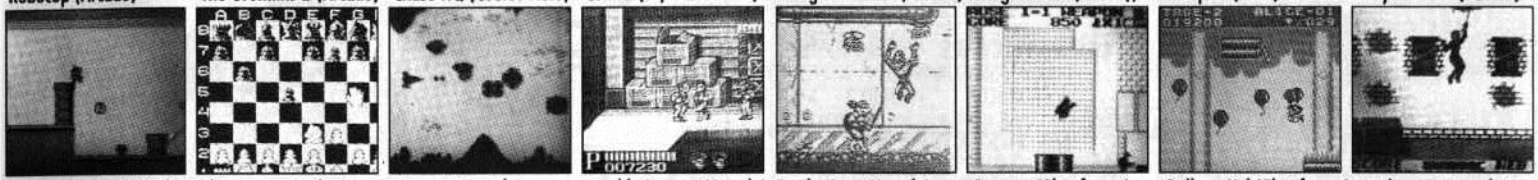
OFFRE SPECIALE MICROMANIA
La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat de cartouches Gameboy

Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !!
Demandez le dans les magasins et en vente par correspondance.

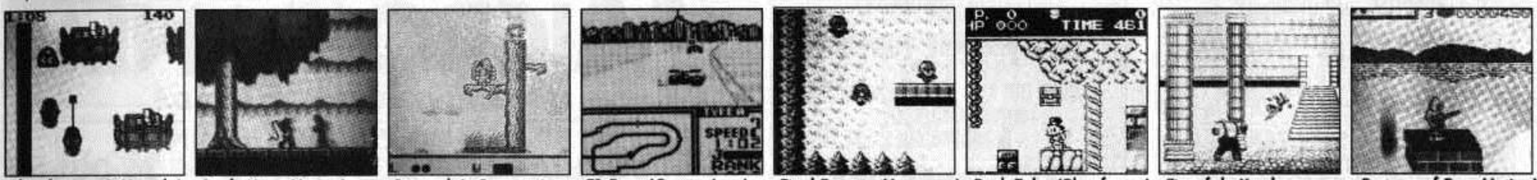
LES HITS SUR GAMEBOY



Robocop (Arcade) | The Gremlins 2 (Arcade) | Chase HQ (Course Auto) | Contra (Style Gr. Beret) | Kung Fu Master (Arcade) | Dragon's Lair(Action)) | F1 Spirit (Auto) | In your Face (Basket)



Super Marioland (Bask.) | Chessmaster (Echecs) | Nemesis (Arcade) | Double Dragon (Arcade) | Turtle Ninja (Arcade) | Batman (Plateforme) | Balloon Kid (Plateforme) | Spiderman (Arcade)



Ghostbusters 2 (Arcade) | Castle Vania(Action) | Gargoyle's Quest (Plat.) | F1 Race (Course Auto) | Final Fantasy (Aventure) | Duck Tales (Plateforme) | Fist of theNorthstar | Fortress of Fear (Action)

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145F

TOP 20 GAMEBOY

Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2(Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Spartan X (Arcade)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
In Your Face (Basket)	245F
NBA All Star Challenge	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Hiryu No Ken (Arcade)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage M. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Castle Vania(Action)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

Nouveautés à venir

Beetle juice (Arcade)	245F
Bubble Bobble (Platef.)	245F
Burger Time de Luxe	245F
Hatris (Suite Tétris)	245F
Kung Fu Master	245F
Pacman (Arcade)	245F
Rolan's Curse (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Mania (Football)	245F

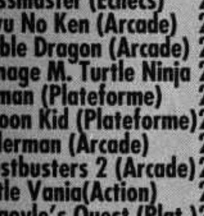
PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA 145 F

After Burst (Action)	145F
Amida (Arcade)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Korodice(Réflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Daedalian Opus (Puzzle)	145F
Q Billion (Réflexion)	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	**245F**
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash(Arcade)	**245F**
Boxing (Sim. Boxe)	**195F**
Bubble Ghost (Plateforme)	**245F**
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Dr Mario (Nouv. Tetris)	**245F**
Dragon Tale (Rélexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	**245F**
F 1 Boy (Course Auto)	**245F**
Final Fantasy (Aventure)	**245F**
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	**245F**
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	**245F**
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plat.)	195F
Klax (Réflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	**245F**
Lock'n Chase	195F
Lunar Lander(Arc. Espace)	245F
Master Karateka (Combat)	195F
Mercenary Force (Avent.)	**245F**
Mickey Mouse (Platef.)	195F
Mr Chin's Gt Paradise (A.)	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	**195F**
Northstar Ken (Kung Fu)	**245F**
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	**245F**
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	**195F**
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	**245F**
Ponkotsu Tank (Arcade)	**245F**
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Réflexion)	**245F**
Pri Pri (Arcade)	**245F**
Pro Wrestler (Catch)	**245F**
Puzzle Boy/Kwirk (Réfl.)	195F
Puzznik (Réflexion)	**245F**
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge of the Gator	**245F**
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	**245F**
Side Pocket (Billiard)	**245F**
Skate or Die (Skate)	**245F**
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Football)	**195F**
Sokoban/ Boxxle (Réflex.)	195F
Solar Striker	**175F**
Space Invaders	195F
Super Marioland (Platef.)	**195F**
Tasmania Story (Platef.)	195F
Tennis (Sim. tennis)	**175F**
Twin Bee (Arcade)	**245F**
World Bowling (Bowling)	195F

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...



LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.



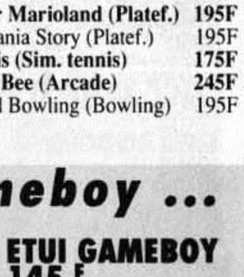
BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.



GAMELIGHT 99 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï Nintendo





SACOCHE DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

SUPER SIM PACK 279/279F
NOUVEAU
+ ITALY 90
+ SNOWSTRIKE
+ HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

MEGA MIX 249/249F
NOUVEAU
+ TURRICAN
+ CHASE HQ
+ SHADOW WARRIORS
+ ALTERED BEAST

GENIAL
EDITION SPECIALE
SIM CITY + POPULOUS 299/299F
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX !

NOUVEAU
NRJ 2 299/299F
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ CRAZY CARS 2
+ SHUFFLEPUCK CAFÉ
+ PINBALL MAGIC

LES GUERRIERS NINJA 275/275F
+SHINOBI +DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES JUSTICIERS 249F/ND
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP +RAMBO 3

LES STARS DE HOLLYWOOD 249/249F
+BATMAN +INDIANA JONES ACTION
+ROBOCOP +GHOSTBUSTERS 2

LES JUSTICIERS N°2 249/249F
+GHOSTBUSTERS 2 +CABAL
+OPERATION THUNDERBOLT

LES CHEVALIERS 249/249F
+ BLACK TIGER + DYNASTY WARS
+ STRIDER +GHOULS 'N GHOSTS

SEGA ARCADE TURBO 199/199F
+TURBO OUT RUN +CRACKDOWN
+SUPERWONDERBOY
+THUNDERBLADE

EDITION SPECIALE INDY AVENTURE +ZAC MAC CRACKHEN 299/299F
Texte à l'écran et manuel en français

EPYX SPORTING GOLD 299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.
110 mètre haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

LES AVENTURIERS 249/249F
+ INDIANA JONES ACTION +THE STRIDER
+FORGOTTEN WORLDS +VIGILANTE

LE MONDE DES MERVEILLES 249/249F
+NEW ZEALAND STORY +RAINBOW ISLAND
+SUPERWONDERBOY +BUBBLE BOBBLE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BACK TO FUTURE 3	249/249F
BILLY THE KID	249/249F
EPIC	249/249F
GAUNTLET 3D	249/249F
GOODS	249/249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
MIDWINTER 2	299/299F
NAVY SEALS	249/249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	299/299F
SUPER CARS 2	249/249F
SWITCHBLADE 2	249/249F
TOKI	249/249F

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

	ST/Amiga
SUPER MONACO GP	249/249F
UMS 2	299/299F
ULTIMA V	ND/299F
LEMMINGS	179/179F
TURRICAN 2	249/249F
Z-OUT	249/249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249/249F
TEAM SUZUKI	249/249F
CELICA GT4 RALLY	249/249F
GOLDEN AXE	249/249F
PLOTTING	249/249F
NARC	249/249F
ROBOCOP 2	249/249F
SCI (CHASE HQ 2)	249/249F
F29 RETALIATOR	249/249F
F19 STEALTH FIGHTER	289/289F
M 1 TANK PLATOON	299/299F
BETRAYAL	299/299F
CHAOS STRIKES BACK	249/249F
SPEEBALL 2	249/249F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
ARCHEM	**299F/ND**
ARMOUR-GEDDON	249/249F
AWESOME	**349F/ND**
BARD'S TALE 3	**ND/249F**
BRAT	**249/249F**
CARTHAGE	**249F/ND**
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CYBERCON 3	**249/249F**
DRAGON STRIKE	ND/299F
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F
HEROES QUEST	**349/349F**
IT CAME FROM THE DESERT	299/299F
JUDGE DREDD	199/199F
KILLING CLOUD	249/249F
LA BANDE A PICSOU	249/249F
LOGICAL	**249/249F**
MONKEY ISLANDS	**179/179F**
MUDS	249/249F
NAM	**299/299F**
NIGHTSHIFT	249/249F
OBITUS	349F/ND
PGA GOLF	**ND/249F**
RAILROAD TYCOON	**299/299F**
SKI OR DIE	**ND/249F**
SKULL AND CROSSBONES	**249/249F**
SWIV	**249/249F**
VIZ	**199/199F**
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WING COMMANDER	**299/299F**
WOLF PACK	**299/299F**
WONDERLAND	**299/299F**

DEMENT !! UN NOUVEAU MAGASIN MICROMANIA A VELIZY 2



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
SOPHIA-ANTIPOLIS . Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

GREAT COURTS II	179/179F
MONKEY ISLAND	179/179F
LEMMINGS (Plat.)	179/179F
AWESOME (Avent.)	179F/ND
BEAST 2 (Action)	ND/199F
E SWAT (Arcade)	125/125F
LINE OF FIRE (Arcade)	125/125F
MEAN STREETS(Arcade)	125/125F
STRIDER 2 (Arcade)	125/125F
MURDER (Enquéte Pol.)	149F/ND
PUZZNIC (Réflexion)	149/149F
UN SQUADRON (Arcade)	99/125F
PANG (Arcade)	125/125F
KILLING GAME SHOW (Plat.)	ND/125F
BEAST + INFESTATION	179F/ND
BATTLE COMMAND (Arcade)	149/149F
MATRIX MARAUDERS (Arcade)	99/99F
MIDNIGHT RESISTANCE (Arcade)	99F/ND

NIGHT BREED ARCADE	99/99F
SECRET AGENT (Arcade)	ND/149F
ANARCHY (Arcade)	ND/99F
BSS JANE SEYMOUR (Action)	ND/99F
SNOW STRIKE (Arcade)	99/99F
SPELLBOUND (Arcade)	99F/ND
KNIGHT OF CRYSTAL. (Action)	ND/125F
INT. 3D TENNIS (Sim.)	99/99F
MASTER BLAZER (Arcade)	ND/99F
MATRIX MARAUDERS (Arcade)	ND/99F
MONTHY PYTHON (Plateforme)	99/99F
OPERATION HARRIER (Sim. Vol)	99/99F
VOODOO NIGHT MARE (Arcade)	99/99F
VAXINE (Réflexion)	99/99F
VENUS (Arcade)	ND/99F
CASTLE WARRIOR (Arcade)	99F/ND
NEVERMIND (Arcade)	99F/ND
LES GEN D'OR	99/99F

	ST/Amiga
ADV DESTROYER SIM.	289/289F
ART DE LA GUERRE	299/299F
BATTLESTORM	269/269F
BATTLE OF BRITAIN	ND/299F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
CAPTIVE	249/249F
CHIP'S CHALLENGE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
CRIME WAVE	249/249F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DUNGEON MASTER	249/249F
FIRE AND FORGET 2	269/269F
GAZZA 2	269/269F
GENGHIS KHAN	349/349F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
GREAT COURTS 2	179/179F
HARD DRIVIN'2	249/249F
HARPOON	ND/299F
HORRO ZOMBIES	249/249F
IMPERIUM	249/249F
INDY 500	ND/249F

	ST/Amiga
KICK OFF 2	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F
KING QUEST 4	ND/349F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
MASTER BLAZER	249/99F
MAUPITI ISLAND	289/289F
METAL MASTERS	249/249F
MIG FULCRUM 29	349/349F
MURDER	249/149F
NINJA TURTLES	249/249F
OPERATION STEALTH +Compact Disc	299/299F
PANZA KICK BOXING	289/289F
PIRATES	249F/ND
POWERMONGER	299/299F
PRINCE OF PERSIA	249/249F
RICK DANGEROUS 2	249F/ND
SHADOW WARRIORS	199/249F
THE IMMORTAL	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F
WARLORD	ND/249F
WINGS	ND/299F

PC Compatible

Les nouveautés sont d'abord chez MICROMANIA



SUPER SIM PACK 299F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE
+ TURBO OUT RUN
+ HEAVY METAL
NOUVEAU

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

POWER CRASH 299 F
+ OUT RUN + THUNDERBLADE
+ FORGOTTEN WORLDS + STRIDER
+ LAST DUEL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ANDRETTI	299F
BACK TO FUTURE 3	249F
BETRAYAL	349F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
DUNGEON MASTER	399F
F29 RETALIATOR	299F
GOLDEN AXE	299F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
MIDWINTER 2	399F
NARC	299F
PANG	299F
SPACE QUEST IV	399F
Z-OUT	249F

TOP 10 PC COMPATIBLES

CRIME WAVE	299F
UMS 2	349F
RED BARON	399F
LORDS OF THE RINGS	349F
OPERATION STEALTH (256 C.)	349F
MURDER	249F
KICK OFF 2	299F
MIDWINTER	349F
RISE OF ROHAN	399F
RICK DANGEROUS 2	249F

NRJ 2 299F
+ MYSTICAL + LIGHT CORRIDOR
+ SHUFFLEPUCK CAFE
+ CRAZY CARS 2
+ PINBALL MAGIC
NOUVEAU

AUTRES NOUVEAUTES

4ALCATRAZ	249F
ARCHEM	349F
ART OF WAR AT SEA	349F
BARD'S TALE 3	299F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	299F
CASH FLOW	259F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CYBERCON 3	299F
DYNASTY WARS	249F
ELITE +	349F
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
FINAL BATTLE	299F
GENGHIS KHAN	399F
HORROR ZOMBIES	249F
KILLING CLOUD	299F
LEMMINGS	249F
LIGHTSPEED	399F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	249F
MEAN STREETS	299F
NIGHTBREED JEU DE ROLE	299F
NAM	299F
REACH FOR SKIES	349F
RIDERS OF ROHAN	249F
RISE OF THE DRAGON	399F
SKULL AND CROSSBONES	249F
SECRET WEAPONS	349F
SLIDERS	249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	349F
STUN RUNNER	299F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	349F
THEME PARK MYSTERY	249F
TOURNAMENT GOLF	249F
WARLORD	299F
WING COMMANDER MIS.DISC2	149F

SIMEARTH 399F
LA SUITE DU FAMEUX SIM CITY
Vous allez cette fois prendre en main le destin de la planète
HIT

OFFRE SPECIALE
INDY AVENTURE
+ ZAC MACCRACKHEN
299F
Textes à l'écran et manuels en français

SIM CITY + POPULOUS
299F
2 JEUX DE STRATEGIE GENIAUX!
NOUVEAU
EDITION SPECIALE

BETRAYAL 349F
Une épopée Fantastique par Microprose.

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

PROMOTIONS SPECIALES MICROMANIA

PC GOLD HITS (5P 1/4 et 3P 1/2) 149F
+ Bruce Lee (Arts Martiaux)
+ World Class Leader Board (Golf)
+ Ace of Aces (Avion)
+ Infiltrator (Arcade)

PC HIT N° 2 (5P 1 /4) 149F
+ Gryzor (Arcade)
+ Green Beret (Arcade)
+ Wizball (Réflexion)
+ Arkanoid (Casse Briques)

5 pouces 1/4

STRYX (Arcade)	99F
BARBARIAN 2 (Combats à l'épée)	99F
BLOOD MONEY (Arcade)	99F
MUDS (Sim. de Sport)	99F

BARBARIAN+ANTIRIAD (Combat)	149F
OPERATION HARRIER(Sim. de vol)	149F
WONDERLAND (Aventure)	149F
IT CAME FROM DESERT (Avent. gr.)	249F
LOST PATROL (Avent. Graph.)	149F
DARK SIDE(Arcade)	99F
MURDER (Enquêtes policières)	149F
NIGHTBREED ACTION	99F
DAVID WOLF (Avent.)	249F
MONTHY PYTHON	99F

3 pouces 1/2

WONDERLAND (Avent.)	149F
INFESTATION (Arcade)	99F
SNOWSTRIKE (Arcade)	99F
MUDS (Sim. Sport)	99F
MURDER (Enquêtes policières)	149F
BLOCK OUT (Tétris 3D)	99F
LOST PATROL (Avent. Graph.)	149F

LA CONSOLE 749F

+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble Péritel



CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

NOUVEAUTES

Indiana Jones (Action)	325F
Gauntlet	325F
Impossible Mission 2	325F
Paperboy	325F
Battle Squadron	325F

TOP 15 SEGA

Mickey Mouse Castle.	325F
Cyber Shinobi	325F
Super Monaco GP	325F
Golden Axe	325F
Wonderboy 3	325F
Alex Kidd in Shinobi W.	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Altered Beast	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Submarine Attack	285F
Danan	285F

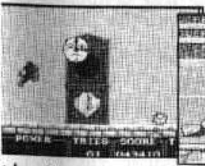
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	990F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR MASTER SYTEM/MEGADRIVE NOUVEAU	329F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

OFFRE SPECIALE

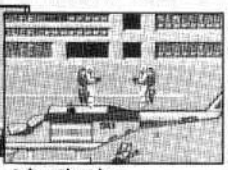
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Great Football	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Lord of the Sworld	325F
Opération Wolf	325F
Out Run 3D	315F
Parlour Games	295F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F

Des nouveautés d'enfer !!



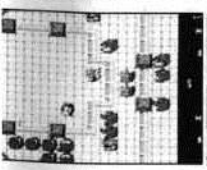
Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable*



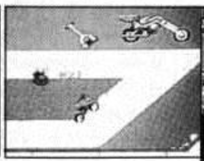
Cyber Shinobi *Des combats démoniaques*



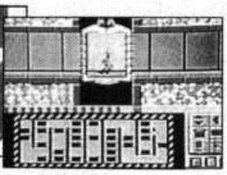
Indiana Jones *Une action ininterrompue !*



Gauntlet. *Foncez à travers une hordes de monstres*



Paperboy. *Evitez tous les pièges de la rue sur votre bicyclette.*



Impossible Mission. *Mettez fin à la menace qui pèse sur le monde*

Aérial Assault	325F
After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Foot.	295F
Assault City	295F
Basketball Night.	295F
Black Belt	285F

Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Choplifter	285F
Cloud Master	295F
Columns	285F

Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynamite Dux	325F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Fire and Forget 2	325F
Golfa Mania	295F

POUR COMMANDER
92 94 36 00
Depuis Paris composer le
16 92 94 36 00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le Bon de Commande de la première page . A envoyer à

MICROMANIA - BP 114
06560 Valbonne Sophia-Antipolis

Imagina : 10 ans !

Cela fait donc dix ans que le festival international de l'image de synthèse organisé à Monaco existe. Dix bougies pour célébrer des images sorties de nulle part et venues au monde grâce aux efforts de chercheurs de tous les pays. Cela permet-il d'avoir le recul nécessaire pour faire le point sur l'évolution de ces univers imaginaires ? Il semble que oui. Mais, au-delà de l'image pure, on en vient à se poser de nombreuses questions sur les mélanges entre images réelles et virtuelles.



1

Imagina souffle ses dix bougiges. En dix ans, Monaco aura vu défiler les chercheurs les plus éminents, les artistes les plus fous, les créateurs les plus en avance sur leur temps. Chaque année, ce fut le plaisir des yeux et la fête de l'imagination face à des découvertes toujours plus incroyables. Mais, cette dixième année est à marquer d'une pierre blanche : Imagina 91 a révélé un nouveau visage de l'image de synthèse. Véritable caméléon, elle sait s'adapter à tous les styles d'images et parvient désormais à s'infiltrer dans tous les domaines, audiovisuels et autres. Finie l'époque de l'image de synthèse pour l'image de synthèse. Enfin considérée comme un réel outil de création, avec ses spécificités, ses atouts, elle n'est plus cantonnée aux logos scintillants ou aux habillages de chaînes pailletés.



2



3

La porte ouverte à tous les trucages

Les utilisations de l'image de synthèse se multiplient et s'enrichissent. Plus réaliste que jamais, l'image numérique se dissimule à présent sans aucune difficulté au milieu des images réelles, et cela, sans que l'œil humain ne puisse détecter la supercherie. Imaginez ce que cela implique : n'importe quelle image, fixe ou animée, peut être truquée, un élément peut disparaître, un autre, fictif, apparaître ; une partie de l'image peut être retravaillée ou même remplacée. C'est la porte ouverte à des développements commerciaux prometteurs mais aussi à des possibilités de censure et de trucages immenses...

Le système Virtuality (1,3) est de plus en plus perfectionné. Ainsi le gant (2) se propose désormais de simuler le sens du toucher. Il renvoie des sensations come le froid, le chaud, le lisse, le rugueux et paraît-il le poids !

L'image de synthèse sait donc aujourd'hui s'identifier à une



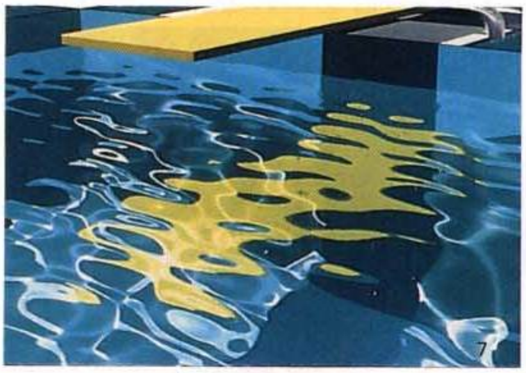
4



5



6



7



8

Les derniers travaux (4 à 9) sur les textures sont impressionnants. Ainsi, M. Watt s'intéresse aux effets de reflets dans l'eau (6 et 7). Pour sa part, M. Nakamae de l'université d'Hiroshima montre un travail étonnant de réalisme.

image réelle. Ainsi, le Japonais E. Nakamae a modélisé et reconstitué des conditions atmosphériques, les ombres dues à la lumière du soleil, les surfaces de route humide et les effets de diffraction. Le Britannique M. Watt s'est, quant à lui, intéressé aux figures produites par l'effet de la lumière après qu'elle a été réfléchie ou réfractée sur une surface. Il traite, pour cela, chaque élément d'eau comme une lentille. Lorsque l'on fait bouger la surface de l'eau, les caustiques se modifient. On se retrouve face à des scènes tout à fait réalistes ; l'illusion est parfaite. On se croit en train de plisser les yeux face à une lumière trop vive ou, on se surprend à guetter le bruit des clapotis qui devrait rythmer les vaguelettes d'une superbe piscine bleu azur. Même les mouvements sont devenus réalistes. Des gouttes de pluie tombent peu à peu pour former un ruisseau, puis une rivière qui s'écoule agréablement dans un lit caillouteux et accidenté, se faufilant naturellement entre les rochers.

Le travail de D. Thalmann s'oriente toujours vers les acteurs de synthèse. Il a d'ailleurs présenté cette année plusieurs modèles de démarches correspondant à des tempéraments différents – timide, décidé, étourdi. Il a également conçu un « coiffeur » pour ses acteurs, logiciel permettant de fabriquer des chevelures et d'élaborer des coiffures, ainsi qu'un « couturier », avec un exemple de tissu très fluide qui épouse parfaitement la silhouette non moins parfaite de Marilyn...

Dans cette course à l'hyper-réalisme, l'américain P. Haeberli se distingue. Il dépasse ce photoréalisme trop « aseptisé » à son goût. Il bouscule les rangs trop sages des pixels et les réorganise à coups de brosses. Il choisit la position, la couleur, la taille et l'orientation des coups de pinceaux, joue sur la saturation et le contraste de la photo et la transforme, en un tour de main, en véritable tableau de maître. Même les plus grands peuvent être imités et « synthétisés ».

Face à de telles possibilités de singer la réalité, plus rien n'empêchait l'homme de mélanger le vrai et le faux. Mais, attention à ce cocktail explosif car, une fois obtenu, impossible de distinguer les différents ingrédients qui le constituent. Synthèse et réalité se trouvent unies pour le meilleur et pour le pire... Rassurez-vous, nous en sommes, pour l'instant, à l'époque du meilleur. Un exemple, le projet Eureka 283 « Synthetic TV », développé dans le laboratoire 3D de l'INA. A. Fellous et son équipe ont mis au point un prototype de caméra mixte permettant à l'opérateur de prise de vues de filmer simultanément les éléments réels et les éléments virtuels avec la cohérence souhaitée. La cohérence géométrique est respectée, et la caméra virtuelle se comporte exactement comme une véritable caméra, permettant ainsi à un petit avion de synthèse de traverser tranquillement le laboratoire de l'INA. A regarder cette séquence, on croit avoir affaire à un jouet en plastique, et pourtant...

Autre intrusion du virtuel dans le réel, le projet EPSIS présenté par A. Luquet. EPSIS signifie Espaces publicitaires par substitution d'images, et là, on a déjà presque tout dit. Les manifestations sportives retransmises par les télévisions véhiculent une



9

quantité importante de messages publicitaires, par le biais de panneaux disposés autour des terrains ou pistes. EPSIS permet le remplacement dynamique d'un message publicitaire par un autre. Ce remplacement respecte toutes les caractéristiques de la prise de vues, ce qui le rend imperceptible. Les obstacles interposés entre le panneau et la caméra sont détectés puis restaurés. D'ici à un an, cette opération sera réalisable en direct. Multiplication des espaces publicitaires, diront certains, possibilité de manipuler l'image, rétorqueront timidement d'autres.


10


11

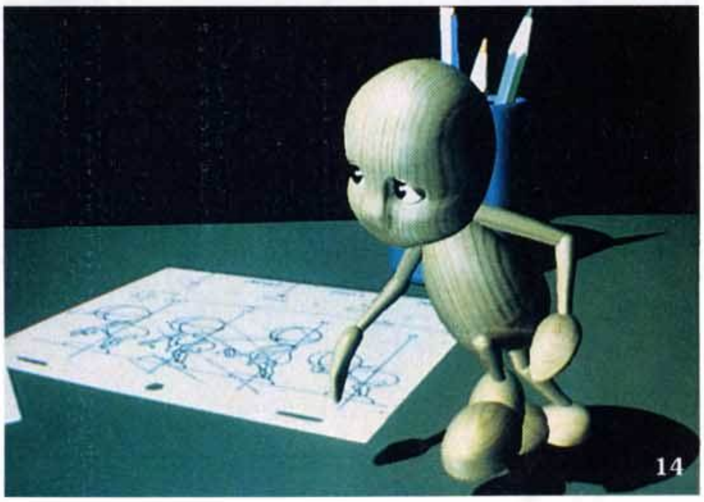

12


13

Un environnement totalement virtuel

Dès que l'image de synthèse s'approche des médias, le spectateur tremble. Pour rassurer tout le monde, tournons-nous vers d'autres domaines d'application. Rythm & Hues a produit cette année un film intitulé *The Fantastic World of Hanna Barbera* destiné aux parcs d'attractions. On y voit les héros des *Fous du volant* (personnages 2D) évoluer dans un décor à trois dimensions. Le spectateur a droit au relief et aux mouvements du siège pour mieux suivre l'action. Rythm & Hues a également produit *Journey to the 4th Dimension,* pour le Japon, qui ajoute aux « gadgets » précédents, des odeurs (poulet, orange) reproduites par laser !
Tout autre domaine d'application : les enquêtes policières. P. Voci a travaillé avec le F.B.I. pour reconstituer des portraits-robots à partir de simples crânes.

Cet artiste s'intéresse avant tout aux questions relatives au rapport entre la structure interne et la forme externe des objets naturels. P. Voci espère arriver un jour à mettre au point un logiciel qui permettrait pour un crâne donné, de reconstituer un seul visage, en fonction des informations apportées par ce crâne ; sa forme, sa taille, sa structure... Il serait ainsi très facile d'identifier des victimes défigurées mais dont le squelette est indemne.
Le crâne humain a également intéressé D. Meyer-Ebrecht. Ce chercheur travaille sur des modèles vivants et plus particulièrement sur des cerveaux. Il ne s'agit pas de manipulations douteuses, mais simplement de chirurgie assistée par ordinateur. Grâce à ce nouvel outil de navigation cognitive, il est possible de visualiser à l'écran la position et l'orientation spatiale d'un instrument chirurgical. Le système a été appliqué à plus de 170 interventions grâce à un numériseur tridimensionnel électromécanique guidé manuellement. Un système récent de mesure optique tridimensionnel sans contact permet d'obtenir une plus grande souplesse et une manipulation plus aisée. Il fait appel à un ensemble de sources lumineuses infrarouges montées sur le manche des instruments chirurgicaux.


14


15

1991 est un nouveau départ pour les univers synthétiques. Une fois la visière posée sur la tête, vous n'êtes plus coupé du monde. Pénétrer dans un monde virtuel n'est plus un moyen de s'isoler. Dorénavant, vous pouvez interagir avec l'environnement virtuel mais aussi avec d'autres « intrus ». Dans une pièce virtuelle, vous pouvez, en actionnant un interrupteur, allumer la lumière, déclencher un ventilateur ou même ouvrir un robinet. Vous pouvez prendre un objet et le déplacer. Désormais, vous ne risquez plus de le casser ou de le traverser, vous sentez l'objet entre vos doigts. On parle maintenant de « feed-back sensoriel ».

La démarche fondamentalement artistique de P. Haeberli (10 et 13) ne doit pas faire oublier le reste. Ainsi, D. Thaleman se passionne pour les acteurs virtuels. Le thème Marilyn (11) revient une fois de plus mais le travail sur la chevelure (12) est lui assez novateur. Des films comme Don Quichotte (15) de Videosystem ou encore Les Fables géométriques de la société Fantôme (16) le sont certes moins. Mais leur véritable objectif est de percer les écrans de télévision du monde entier comme c'est déjà le cas de la publicité à base de synthèse ou de petits films comme celui mettant en scène un pantin de bois (14).

Le gant peut vous renvoyer des sensations : le froid, le chaud, le rugueux, le lisse et même le poids de l'objet. Et, bientôt, vous pourrez partager le même monde virtuel avec d'autres personnes, quelle que soit la distance qui vous sépare d'elles. Il vous suffira d'être reliés par ordinateurs. Videosystem distribue ce matériel en France. L'équipement est proposé à « prix abordable » par une entreprise britannique W. Industries. Ce système comporte un logiciel, *Animette*, un ordinateur, *Expality*, une visière, *Visette*, un gant de données et un gant de remontée de l'information. Disponible en deux versions, debout et assis, il coûte la modique somme de 16 500 livres sterling (soit environ 165 000 FF). Pour ce prix, on dispose donc de tous les éléments : visière avec système de visualisation stéréoscopique ; gant de données pour saisie et placement des modèles ; gant de remontée d'informations qui peut se porter sous le gant de données et comporte des tampons gonflables qui simulent une sensation tactile lorsque les modèles sont pris et déplacés dans l'espace virtuel. Ce système Virtuality permet donc à l'utilisateur de vivre dans un monde qu'il a lui-même créé. Les systèmes d'environnements virtuels « descendent dans la rue » et seront bientôt chez vous.

« L'image, et après ? »

C'est une question qui a été posée lors de la dixième session d'Imagina et qui élargit encore le débat. La synthèse peut être étendue à d'autres secteurs comme la musique ou la sculpture. Elle permet de jouer d'instruments virtuels ou d'« hyper-instruments ». Elle permet aussi de fabriquer des objets calculés à l'aide de formules mathématiques. On peut ensuite les visualiser à l'écran, en trois dimensions, et les modéliser en résine. On obtient des « sculptures impossibles », sans début, sans fin, sans aucun sens, dont on ne cesse de faire le tour pour essayer de les comprendre... en vain. Plus faciles à comprendre, les réalisations 2D et 3D qui ont concouru pour le Prix Pixel Ina. Cette année, beaucoup d'humour et de variété dans des domaines comme la recherche, la publicité, les universités, la simulation, les effets spéciaux... Parmi les films présentés, la pub Heinz qui raconte l'assaut d'un régiment de fourmis lors d'un déjeuner sur l'herbe. Celle de Sony, avec la torsion de son logo, n'est pas sans rappeler « les muscles » du japonais K. Toshifumi. Attendrissant le petit pantin de bois qui vient faire une révérence devant la caméra. Séduisante la performance de M. Bret dans *Tacauto*, animation dynamique des cheveux et des vêtements d'un personnage féerique. Egalement beaucoup de fictions destinées à la télévision.


16

En effet, l'image de synthèse refait son entrée sur nos écrans mais, cette fois, par la grande porte. Elle ne se contente plus de boucher les trous entre deux émissions mais propose maintenant de vrais programmes. Les preuves en sont : *Les Fables géométriques* de Fantôme et *Don Quichotte* de Videosystem. Série ou film, ce sont des produits encore coûteux mais qui séduisent les diffuseurs.
Ce dixième anniversaire d'Imagina marque donc la fin de « l'impérialisme » de l'image de synthèse. Enfin, elle se mélange, se marie, s'infiltre. Elle enrichit d'autres supports et s'enrichit en elle-même. Des progrès technologiques comme l'arrivée de la vidéo numérique ont favorisé ce mélange de techniques. Désormais, vidéo, cinéma, dessin animé, images 2D et 3D n'appartiennent plus qu'à un seul monde : celui du spectacle. Peu importe les outils utilisés, pourvu que le résultat soit surprenant. L'image de synthèse entame sa phase de « métissage », surveillez bien vos écrans, peut-être vous a-t-elle même déjà abusé ? Guettez les images suspectes, les incidents surprenants, ne laissez pas la synthèse tromper votre raison. Bref, ouvrez bien l'œil...

Virginie Guilminot



Ce document le montre : le CDI se veut très grand public. Notez le design du modèle présenté.

CDI : des jeux !

Alors que le lancement officiel du CDI approche, les éditeurs redoublent d'efforts pour développer des applications. *Tilt* fait le point sur les premiers produits CDI...



Le design du boîtier de télécommande change, lui aussi.

1988 : *Tilt* révèle au monde le premier lecteur CDI opérationnel. 1989 : Intel, avec son *DVI*, attaque bille en tête les promoteurs (Philips et Sony) du *CDI*. C'est alors que Motorola arrive à la rescousse et fournit au CDI un circuit intégré sophistiqué, qui va lui permettre de réaliser des animations plein écran.
Côté son, quatre niveaux de qualité sont disponibles. La meilleure, dite *PCM digital*, offre plus d'une heure de qualité CD stéréo. Chacun de ces quatre niveaux offre un taux de compression plus important que le précédent, et donc des qualités de restitution différentes. On obtient ainsi deux heures de son stéréo d'un niveau excellent (niveau



L'organisation en plusieurs modules de ce modèle de présérie ne sera a priori pas retenue pour les lecteurs destinés au public.

A) à plus de neuf heures d'une qualité médiocre utilisée pour les bruitages ou la parole humaine. En matière de vidéo, le *CDI* possède de sérieux atouts. Il est capable de manipuler des images digitalisées ou bien de reprendre des séquences vidéo filmées (norme Delta-YUV). Les graphismes utilisent une palette de plus de 32 000 couleurs et la couleur de chaque pixel est codée sur 5 bits (norme RGB 555). Le *CDI* peut manipuler plusieurs CLUT (*colour look up tables*). Une CLUT est en fait une matrice où les teintes utilisées par la palette sont codées. Ainsi, si un graphique fait appel à plusieurs CLUT, il pourra afficher plusieurs palettes de couleurs et multiplier ainsi les couleurs à l'écran. Les capacités d'animation sont étourdissantes, et sans aucune comparaison avec ce qui est disponible sur micro. Plein écran, elles se déroulent à 30 images par secondes. Bref, c'est plus de l'informatique mais de la vidéo numérique.

Les applications américaines semblent en avance par rapport aux européennes. En effet, la sortie du *CDI* outre-Atlantique aura lieu en septembre 1991 (ainsi qu'au Japon) alors que nous ne devrions le découvrir qu'au début de l'année 1992.

Divertissez les bébés

Les applications peuvent être divisées en trois catégories. La première comprend les programmes destinés aux enfants. On trouve ainsi *A Visit to Sesame Street* (Letters ou Numbers), *Childrens Bible Stories : Noah's Ark, Children's Coloring Book, Children's Musical Theatre, Sandy's Circus Adventure, Story Machine.* Dans toute les applications destinées aux enfants, il s'agit de divertir ou d'enseigner de façon plaisante quelque chose aux tout petits. Cependant, comme pour les ordinateurs, la qualité d'une application ne dépend pas uniquement des capacités de la machine, mais tout autant, si ce n'est plus, du travail des programmeurs. *Tell Me Why* est l'exemple même du programme raté. L'idée de base était pourtant intéressante : regrouper sur un *CDI* la plupart des questions que peuvent se poser nos chères têtes blondes sur des sujets comme le corps humain, l'histoire, la musique. Malheureusement, le programme était trop ambitieux, même pour 650 Mo. Et la place prise par les données n'a laissé qu'une part infime à l'animation. Résultat : quand une personne parle, sa bouche ne bouge pas. *Cartoon Jukebox* fait partie, au contraire, des chefs-d'œuvre du *CDI*. Là encore, on mesure l'importance du média pour faire passer un message. Le thème n'a rien de très original, mais la réalisation est splendide. Il s'agit d'apprendre des comptines aux bambins. Une fois que la mélodie a été sélectionnée, un véritable dessin animé se déroule, « collant » exactement à la musique. Je ne reviendrai par sur la qualité et la fluidité des animations, mais sachez que c'est vraiment très impressionnant. J'ai été séduit par les effets spéciaux et les capacités de déformation d'objets de cette machine. De même, j'ai été heureusement surpris par le souci de rendre ce programme accessible et convivial à utiliser. Ainsi, pour éviter de proposer aux petits une simple animation devant laquelle ils seraient passifs, on leur propose de colorier les scènes. Ils peuvent choisir la langue dans laquelle les mélodies seront chantées.

Informez les aînés

La seconde catégorie regroupe les applications spécialisées. On trouve des encyclopédies (*Grolier Encyclopedia*), des Atlas (*Rand McNally's US Atlas*), des recueils de timbres (*Stamps : Windows of the World*), des programmes du type Comment faire pour ? (soigner son jardin, par exemple, avec *The Urban gardener*), des santhologies musicales





Cartoon Jukebox (1 et 2), des sons et des graphismes pour les bambins avec au programme l'apprentissage de comptines et le coloriage de dessins. Time Life Photography (3 à 5) propose à l'utilisateur une véritable leçon de... photographie. Avec simulation de prise de vues en fonction des divers paramètres choisis par l'utilisateur.







(*Classical Jukebox* ou *Oldies Jukebox* pour les années cinquante et soixante).
Time-Life Photography est une application typique. Elle se propose de vous apprendre à faire des photographies dignes de professionnels grâce à un cours illustré sur l'art et la manière de prendre un cliché. On peut tester ses connaissances : le CDI affiche la vision qu'obtient un utilisateur avant de prendre sa photo. Il ne reste plus qu'à choisir les paramètres (vitesse, ouverture). Puis la machine calcule le résultat et affiche la photo que vous auriez obtenue sur un véritable appareil photo. Apprendre à éviter les sous-expositions devient facile, rapide et peu coûteux ! *Treasures of the Smithsonian* vous invite à visiter un musée de Washington comprenant plus de quatorze bâtiments. Vous pouvez ainsi préparer la visite de ce musée, tranquillement, de chez vous. L'application vous permet de choisir les salles à visiter, et de rechercher, de façon commode, des objets à découvrir.
Ceux-ci sont représentés sous forme digitalisée. On écoute le commentaire d'un guide invisible sur chaque œuvre d'art. On peut entendre le son produit par un instrument de musique, et même y jouer en cliquant sur les différentes touches d'un piano, par exemple.

Amusez les aventuriers

La dernière catégorie, celle des jeux, est également bien fournie. Certains sont sans surprise comme *Casino Gambling* ou *Sargon*, jeu d'échecs. *Dark Castle* est une nouvelle version du célèbre jeu qui a vu le jour sur *Macintosh*. Il dispose de graphismes 3D et une option permet au joueur de voir à travers les yeux du héros (ou de ses ennemis). *Déja Vu* et *Uninvited* sont les premiers jeux d'aventure adaptés sur CDI. *Space Lords* vous fera visiter neuf planètes, converser avec plus de 200 personnages, dans 250 lieux différents. CinemaWare est en train d'adapter *Wings*. Enfin, *Palm Spring Golf* est très proche des simulations de golf sur micro, mais les images du golfeur et celles du terrain ont été digitalisées.
Philips pense déjà à l'après *CDI*. Ses ingénieurs travaillent sur une version plus évoluée. Appelée OmniPlayer, elle pourrait lire des disques de tous formats (3, 5, 8 et 12 pouces) et serait compatible avec les CD-Vidéo (LaserVision), les CD-Audio, le CDI et le CD+G ou CD Graphic.
Philips gagnera-t-il son pari, d'imposer sa propre vision du multimédia interactif au monde en créant un standard international ? Il est encore un peu tôt pour le dire. En revanche, malgré toute les capacités de la machine, le *CDI* part avec handicap de poids : son prix. Bien que rien ne soit définitivement fixé, le prix du lecteur *CDI* devrait être un peu inférieur à 10 000 F TTC (et les programmes coûteraient entre 120 et 250 francs environ). Cela semble cher pour un matériel qui se veut grand public.

François Hermellin

Scigraph

La plupart des tableurs sur *ST* proposent un module graphique associé, mais il présente souvent des lacunes au niveau légende ou type de tracé. *Scigraph* permet de remédier à cet état de fait.

Le programme, entièrement sous GEM, permet de travailler simultanément sur deux tableaux de données et quatre graphiques. Sa richesse est assez incroyable. En ce qui concerne les types de graphiques, on dispose ainsi des lignes, barres, camemberts, surfaces et tableaux. Chaque type est lui-même subdivisé en de multiples sous-groupes. Ainsi, par exemple, pour les camemberts, on peut opter pour le cercle classique vu du dessus, vu en fuite, avec épaisseur, éclaté ou non. Cela porte l'ensemble des types au nombre impressionnant de vingt-huit.
Cette richesse se retrouve à tous les niveaux. Tout d'abord, le programme travaillant en mode vectoriel, chaque élément (graphique ou texte) constitue un objet indépendant pouvant être manipulé à loisir. Ensuite, les possibilités de paramétrages permettent d'obtenir absolument tout ce que l'on désire : réglages fins de la hauteur, de la largeur et de l'espacement des graphiques (tout en conservant bien entendu les proportions), paramétrage des graduations de l'axe des X ou des Y, réglage de l'intervalle de valeurs représentées, etc. Les options texte pour les légendes ne sont pas en reste avec diverses fontes et attributs, réglage du sens d'écriture et une large gamme de tailles. Un certain nombre d'outils de dessin (main levée, droite, rectangle, cercle, polygone) disposant des options du GEM (épaisseur du trait, aspect des extrémités, coins arrondis) permettent d'apporter une touche personnelle. Le couper-coller, très utile, vous permettra, entre autres, de représenter sur la même page deux ou plusieurs graphiques comparatifs.
L'apprentissage du logiciel est assez instinctif, le manuel complet apportant les éclaircissements nécessaires le cas échéant. Du fait de l'adoption du mode vectoriel, l'impression (sous GDOS ou équivalent) utilise au mieux la résolution de votre imprimante. Un excellent grapheur, qui vous facilitera la vie pour toutes vos présentations (disquettes Synergie & Communications, *Atari ST* ; prix : F).

Jacques Harbonn

Atari boss

Personnage bien connu de la micro, Elie Kénan quitte Atari France où il y occupait le poste de directeur général de la filiale française. Il est remplacé par le directeur commercial d'Atari France : Daniel Hammaoui. Ancien de 3M et de TDK, Daniel Hammaoui travaillait avec Elie Kénan depuis 1982. En 1986, il participe à la fondation de la filiale française d'Atari et compte maintenant poursuivre la politique de son prédécesseur. Développement de la marque sur les créneaux du jeu, des applications personnelles sont donc à l'ordre du jour.

M.B.

CDTV pour tous

Le *CDTV* de Commodore arrive. On devrait pouvoir le voir dans les magasins vers la fin mars. Son prix est fixé aux environs des 6 000 F. Mais, outre les applications peu nombreuses, le *CDTV* pose un autre problème. Les possesseurs d'*Amiga*, notamment de *500*, voient en effet d'un très mauvais œil la venue de cette machine. Ne seront-ils pas obligés de revendre leur ancien ordinateur et de le remplacer par un *CDTV* ? La réponse de Commodore est négative. En effet, les possesseurs d'*Amiga* – notamment de *500* – auront la possibilité de transformer leur machine en *CDTV*. Un boîtier, comparable à l'extension disque dur A 590, sera ainsi proposé. Il intégrera un lecteur CD ROM ainsi que divers circuits complémentaires. Comme la A 590, il se connectera sur le côté du *500*. Il permettra au plus grand nombre de goûter aux joies de l'interactivité pour un tarif raisonnable puisque l'on parle de moins de 4 000 F.

Mathieu Brisou

Un coup de baguette magique et votre Amiga 500 devient CDTV...



PC Forum 91 : la continuité

Dédié avant tout aux *PC, Macintosh* et autres machines sérieuses, le PC Forum 1991 s'est déroulé du 12 au 15 février au Parc des Expositions de la porte de Versailles à Paris, sur fond d'annulation du Sicob. Le PC Forum devient donc le salon français numéro un en matière de micro...

Le premier étage était consacré au matériel. A côté de Compaq et de ses systèmes 386 à disques durs de 2 Giga-octets (2 000 Mo!!!), d'*Apple* (j'ai dû voir deux *Mac Classic* dans tout le salon, perdus au milieu des *Mac II* couleur et des écrans géants) et de toutes les sociétés « hautement professionnelles », se dressaient les stands Atari et Commodore. Ce salon était l'occasion pour Atari de lancer le *Mega STE*. Disposant d'un 68 000 cadencé à 16 MHz (deux fois plus que sur *520* et *1040 STE*), il offre une solution semi-professionnelle abordable. Il est fourni avec un disque dur de 48 Mo en standard, 1 à 4 Mo de RAM, un clavier 95 touches « amélioré », toutes les options cumulées des *Mega ST* et du *520 STE* (avec lesquels il est présumé compatible) et intègre certains perfectionnements issus du *TT*. Il est proposé à 10 000 F TTC avec 2 Mo de mémoire et un écran monochrome de douze pouces.

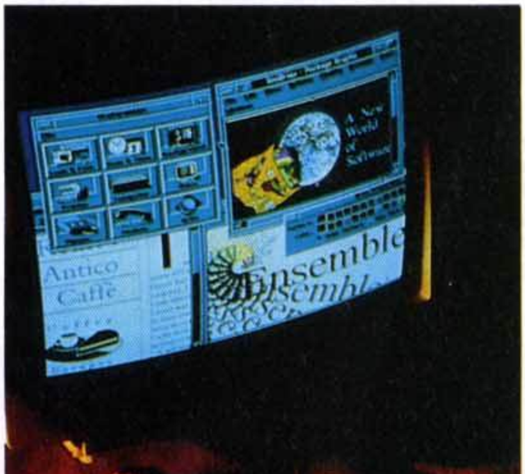


Le *Mega STE* est une réponse aux *Macintosh* bas de gamme. Il offre un 68 000 à 16 MHz, un support pour co-processeur mathématique, 256 ko de ROM avec le Tos 2.0, de 1 à 4 Mo de RAM, un blitter et dispose des capacités graphiques et sonores des *STE*. L'ordinateur est livré avec un lecteur 3 pouces et demi 720 ko, un disque dur de 48 Mo et, comme les *TT*, intègre deux interfaces type RS 232, un bus VME et une interface réseau local.

Le *Mega STE* est présenté par Atari comme sa réponse au *Mac Classic*. Il est vrai que le prix est identique et que, du point de vue purement technique, ses capacités sont légèrement supérieures. Est-ce suffisant pour l'emporter sur un marché où Apple est en train de faire un malheur ? Le *TT*, lui aussi, était présent, sans grande nouveauté. La version Unix est toujours attendue (« bientôt ») et la machine a toujours autant de mal à convaincre face aux *Mac* ou aux *PC 386X* VGA... Le *Portfolio* fait toujours un tabac, les extensions continuant à se multiplier.

Sur le stand Commodore, la seule nouveauté était une nouvelle gamme de compatibles *PC* – huit au total. Les *Amiga* étaient rares, très rares, perdus parmi les compatibles. Seules les configurations « musclées » étaient représentées *(2000, 2500* et *3000)*. Je n'ai pas vu un seul *500*. Amstrad, on ne s'en étonnera pas, ne présentait que des *PC*, portables et modèles de table, dans plusieurs configurations promotionnelles (avec plus de mémoire, des imprimantes et même un curieux scanner A4...). Laissons l'étage matériel et passons aux logiciels, partie qui était nettement plus animée. Borland était là, en force, et proposait moult nouvelles versions de ses produits professionnels (*Paradox, Quattro*, etc.). A part le Pascal 6.0, qui rattrape Turbo C++ pour ce qui est de la puissance, j'ai pu voir des « morceaux de béta-test » du nouveau compilateur C++. Dénommé Borland C++ (par opposition à Turbo C++), il a l'immense avantage de tourner intégralement sous Windows 3. Cette nouvelle version permettra enfin de développer des programmes sous Windows sans devoir investir dans le C Microsoft PDS 6.0 et ses extensions. Plusieurs utilitaires sont fournis (eux seuls étaient présentés !), permettant de dessiner des icônes, faire des menus et bien d'autres choses. Borland C++ sortira... bientôt (je vous en reparlerai) à un prix qui devrait être un peu supérieur à celui de Turbo C++. Comptez 3 000 F.

Future Soft nous proposait un environnement Unix complet, le Coherent de Mark Williams, à moins de 1 000 F. Il se contente d'un *PC 286* avec 640 ko de mémoire et 10 Mo libres sur le dur. De nombreux utilitaires et sources (plus d'un Mo d'après la documentation) sont fournis en sus. Le code et les données des programmes développés avec sont limités à 64 ko, ce qui le destine surtout à la découverte d'Unix et à l'enseignement. Existant aux Etats-Unis depuis déjà longtemps, ces « petits Unix » devraient se répandre dans l'Hexagone. Une version non limitée devrait suivre, probablement à un prix très supérieur. Sur le même stand, on trouvait une souris originale. MousePen se présente sous la forme d'un stylo dont la bille aurait fortement



Ensemble *fait parler de lui... Outre-Atlantique, par exemple, on se demande comment un logiciel de cette qualité a pu être développé par une si petite équipe. Il n'en reste pas moins qu'il intéresse divers fabricants dont Commodore qui le livre avec la majorité de ses compatibles.*



Le duel Wordperfect : les mêmes commandes, pas les mêmes machines...

grossi. Très esthétique, elle ne m'a pas semblé très précise. Test dans un prochain numéro.

Sur le stand Unlike, entre un traitement de texte sous OS/2 et les polices de caractères Bitstream à 5 F pièce, j'ai remarqué la version Windows de l'un des programmes de dessin vectoriel phares sur *Mac, Illustrator* d'Adobe. Vendu près de 7 000 F, il représente sans doute ce qui se fait de mieux dans son domaine.

Chez Micro Application, peu de nouveautés. GFA basic PC est disponible (1 500 F environ pour la version 286). La version Windows est attendue et les compilateurs viendront après. Notons que le GFA sous Ms-Dos est déjà fourni en quatre versions (286, 286/87, 386, 386/87). Avec les versions Windows, OS/2 et Unix, qui seront sans doute déclinées de la même façon, on risque d'avoir du mal à s'y retrouver ! Si le GFA a pu s'imposer sur *ST* grâce à son prix et à l'absence de concurrents, la tâche sera vraisemblablement plus ardue sur *PC*, face à Borland, Microsoft et autres. Microsoft, de son côté, propose désormais de nouvelles versions junior de ses grands standards, *Word* et *Multiplan*. Une façon pas chère d'entrer dans le monde des grands. Innelec n'offrait pas de quoi s'exciter aux amateurs de joysticks.

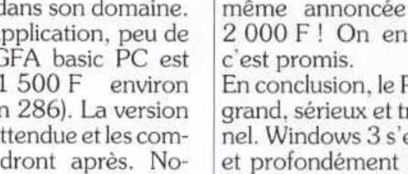
Guillemot annonce la disponibilité de la carte Sound Blaster pour bus MCA (*PS/2* modèle 40 et plus) et va bientôt proposer un scanner à main pour *PC* aux capacités étonnantes : 64 niveaux de gris en 400 points par pouces pour moins de 1 300 F. Une version en 800 points par pouce est même annoncée à moins de 2 000 F ! On en fera un test, c'est promis.

En conclusion, le PC Forum était grand, sérieux et très professionnel. Windows 3 s'est rapidement et profondément implanté dans l'univers des *PC*. *Ensemble* de Geoworks, présent lui aussi, a du pain sur la planche s'il veut le déloger. Le C s'affirme définitivement comme le langage des développeurs. Le 386SX est désormais la norme dans le monde *PC*. En nombre d'unités, ils ont représenté 35 % des ventes en 1990, contre 18 % en 1989 (chiffres IDC). Les *XT* sombrent corps et bien : ils ne représentent plus que 7 % des ventes. Les *AT 286*, qui passent de 50 à 44 %, sont en perte de vitesse. Atari semble avoir bien du mal à vendre ses *TT* et Commodore n'annonce aucune perspective d'évolution pour la gamme *Amiga*.

Le multimédia, qui était sur toutes les lèvres, semble à la recherche d'un standard. Il faudra attendre l'an prochain pour voir arriver les premiers systèmes en tirant réellement parti. Les principaux fabricants et éditeurs étaient tous là, ce qui n'a pas empêché une absence quasi totale de nouveautés. A part Intel, qui annonce les 486 à 100 MHz et les 586, le monde de l'informatique semble au point mort. Certains ont argué de la guerre du Golfe, sans que cela justifie une telle morosité. Dans le même ordre d'idée, il m'a semblé que, malgré la disparition du Sicob, il y avait moins de monde que l'année dernière.

Une dernière remarque : il était très difficile de trouver le stand « Presse », alors, s'il vous plaît, Monsieur Capric, mettez des flèches l'année prochaine...

Jean-Loup Jovanovic

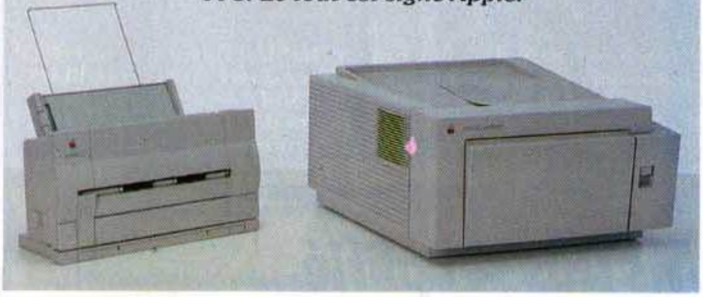


Comment obtenir une fenêtre type boite d'alerte du plus bel effet avec boutons de commande sous GFA basic sur un compatible ?



Rien de plus simple : il suffit de quelques lignes de code pour obtenir d'impressionnants résultats. Cet exemple le montre du reste à merveille. Espérons que le reste soit du même cru.

A gauche, la Style Writer, une jet d'encre, 360 DPI, 64 ko de RAM, 4 polices en standard pour environ 3 500 F TTC ! A droite, la Laser Writer LS à moins de 9 000 F TTC. Le tout est signé Apple.





Pour jouer à deux

Proposée par Audiosonic France, la SV 210 est une interface pour deux manettes de jeux destinée aux *PC* et compatibles. Elle est proposée à moins de 200 F. A signaler aussi la manette SV 202, aux alentours de 190 F, et un Pack regroupant ces produits.

Ms Dos simplifié...

Dans l'univers Ms-Dos, il existe les fanatiques de CD, Dir et autres RD et les réfractaires. Pourquoi ne pas faciliter les choses à ces derniers ? Telle est la raison d'être de VGA Dos.

De nombreux utilitaires permettent de personnaliser l'interface Dos du *PC*, mais ces programmes travaillent habituellement en mode texte. VGADOS utilise, lui, la carte VGA (ou à défaut EGA) pour afficher une arborescence du disque dur (obligatoire, le programme faisant 1 Mo) et ses différentes fonctions. Il permet, outre les classiques copie-déplacement-formatage, d'installer vos programmes sous forme d'une icône. Il suffira de cliquer pour lancer le programme et ce, quel que soit le répertoire courant. Il permet, en outre, de limiter l'accès à certaines fonctions, ce qui peut être utile si des personnes non habituées doivent utiliser votre compatible. Les graphismes sont très réussis, un petit bonhomme accompagnant même le formatage des disquettes.
Le programme dispose en outre d'un petit utilitaire de dessin permettant de personnaliser ses icônes. Seul problème, le prix. VGADOS est proposé à près de 700 F. A ce prix, il ne tient pas la route face à *Windows 3* (qui coûte le double mais qui offre beaucoup plus...), ou dans le domaine de l'utilitaire Dos face à *Norton Commander*, *PC Tools* ou *Xtree*. Ceci d'autant plus qu'il nécessite un compatible 286 rapide, un méga-octet sur disque dur et une souris strictement compatible Microsoft (j'ai dû en essayer trois pour que le programme daigne fonctionner !). VGADOS va être fourni gratuitement avec plusieurs marques d'ordinateurs, ce qui entre plus dans ses possibilités (programme Myclog pour compatibles *PC AT VGA*). Jean-Loup Jovanovic

Premier prix

Du 14 au 16 avril, se déroulera à Londres l'European Computer Trade Show 1991. Réservé aux professionnels de la micro-informatique, ce salon sera l'occasion de la remise des *European Computer Leisure Awards* 1991. Inspirées des Tilt d'or, ces récompenses comprennent treize catégories différentes. A savoir : animation, graphisme, son, jeu d'action, jeu d'aventure et de rôle, réflexion, originalité, simulation, présentation, jeu sur console de l'année, console de l'année, éditeur de l'année et jeu sur ordinateur de l'année. Ces récompenses sont établies en fonction des avis rendus par pas moins de neuf titres étrangers (*Power Play*, RFA ; *Interactivision*, Danemark ; *MikroBitti*, Finlande ; *Pixel*, Grèce ; *Video Giochi*, Italie ; *Micro Mania*, Espagne ; *Dator Magazine*, Suède ; *Nieuws*, Pays-Bas ; *Database Interactive*, Grande-Bretagne) et *Tilt* qui est du reste sponsor officiel. Signalons aussi la participation de *Computel* pour les Etats-Unis et de *Log-In* pour le Japon. Concrètement, chaque journal fait donc une proposition pour chaque catégorie. Ensuite, à l'occasion du salon, les différentes sélections seront confrontées afin de désigner les vainqueurs. Cette opération sera bien entendu réalisée par un *panel* où figure Jean-Michel Blottière, rédacteur en chef de *Tilt*. M.B.

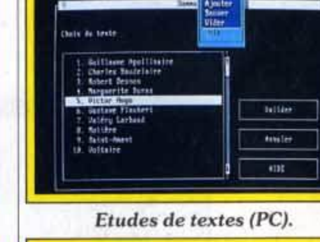
Kid's School

La Ferme : les cris des animaux

Premier volet de la collection « premiers clics », regroupant une série de logiciels sonores s'adressant aux enfants de la maternelle et du cours préparatoire, ce programme propose de sensibiliser les jeunes utilisateurs aux animaux de la ferme, de la mare et de la montagne. Ils ont donc le choix du lieu où ils désirent évoluer.
Dans un premier temps, il s'agit de faire les présentations ; chaque animal est accompagné de son cri ainsi que du nom de son cri. L'enfant est ensuite invité à cliquer sur l'animal de son choix pour réentendre son cri. Cela se complique ensuite car il s'agit de montrer la bête qui hennit ou qui piaille. L'enfant doit alors repérer l'animal en fonction du nom de son cri. Mais le fin du fin consiste à reconnaître l'animal à partir de l'émission de son cri. Heureusement, ce programme essentiellement sonore bénéficie d'une synthèse vocale claire et audible dans l'ensemble. Tout est fait ici pour que le jeune enfant qui n'a pas encore acquis la lecture puisse évoluer de façon autonome dans le programme et travailler son sens de l'observation tant visuelle qu'auditive. Et il en faut de l'attention pour différencier le dindon qui glougloute de la pintade qui criaille ou encore de la poule qui glousse ! Mais avec un peu d'entraînement on arrive à tout... Et puis ce n'est pas si fréquent d'entendre des cris d'animaux dans la machine et d'essayer de les reconnaître de



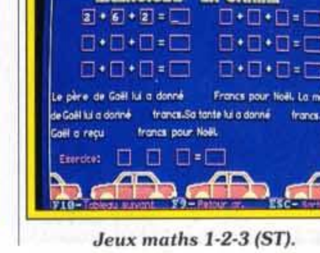
Secret England (CPC).



Etudes de textes (PC).



La Ferme (ST).



Jeux maths 1-2-3 (ST).

surcroît (disquette CCD Informatique pour *Atari ST*).

Matière — éveil
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — 15
Prix — n.c.

Etudes de textes

Fruit d'un long labeur, ce logiciel développé par l'équipe Nathan, à partir d'un scénario primé par la « sacro-sainte » Education nationale, a mis cinq ans pour voir le jour. Mais le résultat est là : un projet ambitieux d'aide à la rédaction, au commentaire composé et au résumé de textes, trois épreuves proposées au baccalauréat. Ce vaste programme s'adresse essentiellement aux élèves de seconde, première et terminale, sans oublier les professeurs. Comment résumer un projet d'une telle envergure sans trahir la pensée des auteurs ? C'est à ce point critique qu'un tel logiciel prend toute sa dimension. En effet, à partir de la lecture de dix textes d'auteurs célèbres, l'élève dispose de vingt-six modules pour cerner le texte, et en faire une analyse exhaustive. Les concepteurs se sont donc attachés à prendre en compte les diverses façons de lire un texte, afin d'en arriver à une analyse la plus fine possible, pour une meilleure lecture : étude lexicale, syntaxique, stylistique et référents.
Dans tous les cas, des aides pédagogiques spécifiques sont à votre disposition, telle qu'un lexique très conséquent qui représente une grosse base de données comprenant les termes techniques à l'étude des textes. Mais vous avez également accès à des informations très complètes concernant l'auteur, sa vie, son œuvre qui apportent un éclairage supplémentaire à la compréhension d'une œuvre.
Grâce à un système de multifenêtrage et une gestion en hypertexte qui confère une grosse arborescence, toutes ces recherches peuvent être effectuées en cours de travail, par simple cliquage de la souris. En outre, la barre menu se modifie en fonction de l'évolution du travail, et s'adapte pour donner accès à des fonctions nouvelles. Autant dire qu'il y a une interaction totale entre la progression de l'élève et la machine. Voici pour l'essentiel du travail côté de l'élève.
Si l'on se place du côté de l'enseignant, on constate qu'un tel produit prend toute sa dimension dans un travail en classe. En effet, *Etudes de textes* permet d'entrer toutes les données telles que nouveaux textes, propositions de corrigés et toutes sortes d'éléments que le professeur désire aborder avec ses élèves. La gestion d'un fichier élèves donne également la possibilité d'enregistrer et d'identifier le travail de chacun. Ainsi peut-on créer un tout nouveau programme et, grâce aux immenses possibilités dont on dispose, changer les couleurs, les fenêtres et le type de questions.
Un grand bravo donc pour ce programme qui représente un outil pédagogique de qualité. Un seul inconvénient cependant, son prix. Je vous conseille de vous cotiser avec des copains, car c'est vraiment pour la bonne cause ! (Disquette Nathan pour compatible *PC, Atari ST*).

Matière — français
Contenu pédagogique — ★★★★★★
Intérêt — 18
Prix — F

Jeux maths 1-2-3

Une fois que l'on s'est initié aux mathématiques avec le premier des logiciels de la gamme des « Ludoclass » conçu par Colorado Technologie, rien n'empêche de continuer sur sa lancée avec le programme destiné aux 6/8 ans. Cette fois encore, c'est à travers une large palette d'exercices multiples et variés que vous pouvez aborder les différentes opérations. L'accent étant surtout mis sur l'addition, l'enfant se voit aussi proposer de petits problèmes à l'énoncé clair. Chaque rubrique comprenant divers types d'exercices, les données apparaissent au fur et à mesure que l'enfant donne une bonne réponse, ce qui permet à celui-ci de se consacrer uniquement au travail en cours et de ne pas disperser son attention.
Le mécanisme opératoire de l'addition est considérée dans son ensemble, ce qui permet de l'appréhender sous tous les angles. Même démarche pour la soustraction où sont abordées, en outre, les notions de plus petit, plus grand et d'égalité ainsi que la notion de nombres pairs. La présentation est toujours claire, les énoncées compréhensibles mais le côté ludique de son prédécesseur fait un peu défaut ici. Le confort d'utilisation est néanmoins appréciable et l'on ne reste jamais bloqué sur un exercice. Au bout de trois erreurs, la solution apparaît sans autre forme d'explication, mais il est dommage que l'enfant ne puisse bénéficier d'un bilan récapitulatif qui lui permettrait d'orienter son travail (disquette Colorado Technologie pour compatible *PC*).

Matière — mathématiques
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — 14
Prix — B

Secret England

Entrer dans ce programme, c'est accepter de partir à la recherche de la pierre philosophale, revue et corrigée par Génération V. En effet, non seulement cette substance transforme en or tous les métaux mais elle confère le don des langues à son propriétaire ! La formule est cachée quelque part en Angleterre, mais il est grand temps de la révéler au monde et le Grand Maître a décidé de la remettre à un étudiant doué de la langue du pays.
Serait-ce vous ? Pour le savoir, rendez-vous dans les sept villes anglaises où vous rencontrerez sept personnages qui vous mettront à l'épreuve et vous fourniront des indices. Mais attention Ugly Joe est aussi sur les rangs. A vous de trouver le Grand Maître avant lui. Gare aux fautes et aux demandes d'aide, elles lui feront prendre de l'avance.
Voici donc la toile de fond de ce logiciel qui permet d'aborder la langue de Shakespeare sous de nombreux aspects. A chaque ville correspond une épreuve différente et, qu'il s'agisse de remettre un texte en ordre, de compléter des phrases avec le mot adéquat, de repérer les fautes qui se sont glissées dans le texte ou de retrouver les airs connus, les exercices proposés sont amusants, divers, enrichissants. Des aides sont à disposition ainsi qu'un dictionnaire, mais n'en abusez pas ! Vous pouvez également voir vos erreurs et méditez dessus.
Le challenge avec Ugly Joe et la recherche d'indices dans le travail proposé apportent un certain piment à un logiciel qui ne manque pas de sel. Quant au véritable secret, je vous le laisse découvrir, en même temps que les progrès que vous ferez grâce à ce programme (disquette Génération V pour *Amstrad CPC, Atari ST*, et compatible *PC*).

Matière — anglais
Contenu pédagogique — ★★★★★
Intérêt — 17
Prix — C

Brigitte Soudakoff

La Ludothèque idéale de la console Sega

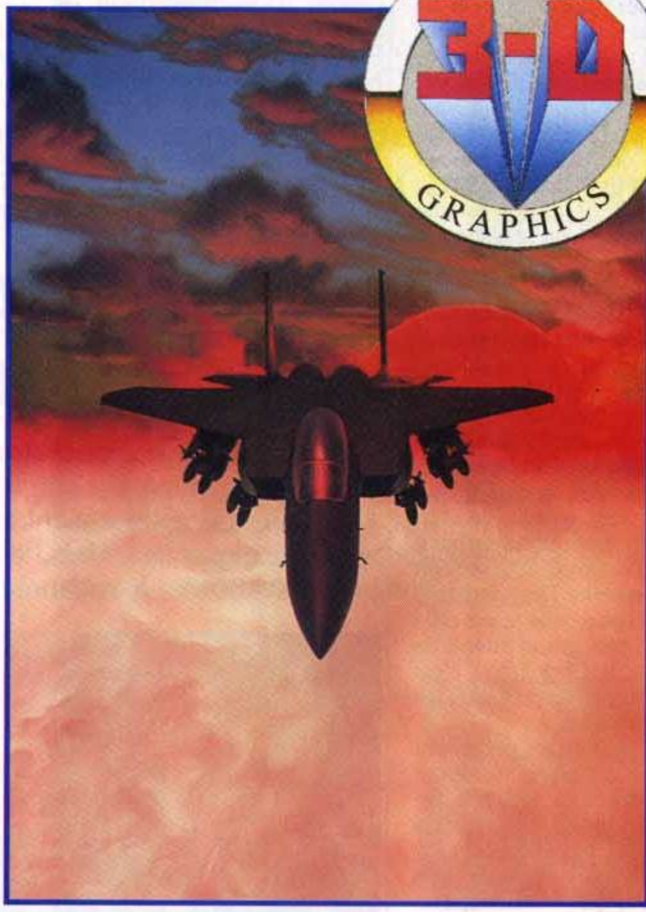
La commercialisation de la *Megadrive* n'entrave en rien la carrière de la *Sega Master System*. En effet, la console 8 bits de Sega ne s'est jamais aussi bien portée et, selon Virgin, le parc français aurait doublé durant les fêtes. La *Sega Master System* est désormais vendue un prix assez intéressant et elle dispose d'une vaste ludothèque. Contrairement à certaines rumeurs non fondées, Sega ne compte aucunement abandonner cette machine et de nouvelles cartouches arrivent chaque mois. La ludothèque de la *Master System* devrait d'autant plus s'étoffer à l'avenir, que Sega vient de s'ouvrir aux éditeurs extérieurs, comme Taito ou US Gold.
La console est particulièrement riche en conversions d'arcade de qualité. Il est indispensable de posséder la version de Shinobi, car ce classique du genre bénéficie d'une excellente réalisation et d'une jouabilité parfaite. La conversion de Golden Axe est tout aussi réussie, avec des graphismes et une animation étonnants pour une console 8 bits. Captain Silver est un beat-them-all très varié, qui présente également de beaux graphismes. Enfin, le Rastan de Taito est assez différent du jeu d'arcade, mais il n'en est pas moins réussi.
Dans le même style de jeu, la *Master System* dispose également de programmes originaux, qui ne sont pas moins passion-

F-15 STRIKE EAGLE II

Le rythme trépidant de F15 II en fait une des simulations les plus excitantes du moment… une présentation sur écran qui relève du génie… des graphiques tout simplement superbes… nous avons affaire sans aucun doute à l'effet 3D le plus réaliste jamais rencontré dans une simulation de vol.

C&VG 93 %

SUPER 3-D GRAPHICS



Les fanatiques savent reconnaître les meilleures simulations de vol – et F15 II est ce que nous avons produit de mieux jusqu'à présent !

Chez MicroProse, nous avons le plaisir de voir nos simulations de vol accueillies comme les produits techniquement les meilleurs du marché. Nous sommes fiers de F–19 Stealth Fighter, Gunship et Knights of the Sky, car ils recréent avec précision chaque aspect du pilotage dans des conditions réelles, à tous les niveaux.

Notre dernier amusement s'appelle F–15 Strike Eagle II. Le rêve d'un pilote de chasse – de l'action, rien que de l'action. Avec des graphiques 3-D grandioses, des cartes à l'échelle réelle et les spécifications techniques d'un supersonique, seule l'action compte : voler et tirer, mener des duels aériens, abattre des avions et les faire exploser en vol.

Toutes les options que vous attendez d'une simulation de vol MicroProse sont réunies dans ce jeu – pour vous procurer des centaines de missions différentes – mais pendant le vol, ne lâchez plus votre joystick ni votre bouton de tir… et essayez de rester en vie.

F–15 Strike Eagle II est disponible pour IBM PC et compatibles et sortira prochainement pour Commodore Amiga et Atari ST.



MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Images d'écran IBM







nants que les conversions d'arcade. Alex Kidd in Miracle World est un jeu de plates-formes d'une grande richesse. En revanche, Alex Kidd in Shinobi World est avant tout un beat-them-all. Ce programme passionnant comporte également quelques innovations fort intéressantes. Psycho-Fox est l'équivalent sur *Master System* de *Mario Bros* sur la *NES*. Un programme d'une grande richesse, qui ne manque pas d'humour. Zillion II est un superbe jeu d'action qui présente une alternance entre jeu de plates-formes et shoot-them-up. Enfin, Mickey Mouse /Castle of Illusion est une petite merveille (voir le test complet dans le n° 88 de *Tilt*).

La 8 bits n'est pas moins riche dans le domaine des shoot-them-up et, là aussi, on retrouve d'excellentes conversions d'arcade. R-type figure parmi les meilleures conversions sur cette console, grâce une réalisation de qualité et une jouabilité parfaite. En dépit de son âge, Fantasy Zone n'a rien perdu de son charme. Un shoot-them-up aussi mignon qu'original. Si la version *Master System* de Thunderblade n'est pas la plus belle, c'est celle qui offre le plus grand intérêt de jeu. Quant à Choplifter, c'est l'excellente conversion du jeu d'arcade de Sega.

La *Master System* est nettement moins riche en jeux d'aventure/action que la *NES*, mais elle dispose quand même de quelques programmes intéressants. Zillion est un jeu d'aventure/action très original, qui n'a aucun équivalent sur les autres machines. Plus proche des jeux de la *NES*, Golvellius vous permet d'explorer de vastes régions, truffées de salles souterraines et de passages secrets. Il ne faudrait surtout pas oublier Wonder Boy II et III, car ces deux chefs-d'œuvre du genre présentent un excellent dosage entre action et aventure.

Les simulations sportives sont également bien représentées sur cette console. Parmi les meilleures, on peut citer Tennis Ace, une simulation de tennis des plus ludiques. En dépit de ses graphismes un peu vieillots, le programme de Volleyball est passionnant. Super Monaco Grand Prix, qui est très différent du jeu d'arcade du même nom, est une excellente course de formule 1 pour deux joueurs. En ce qui concerne les courses automobiles, Out Run et Chase H.Q. sont également très réussies.

Pour ceux qui possèdent les accessoires de la *Master System*, certains programmes sont indispensables. Si vous disposez du Light Phaser, il faut vous procurer Rescue Mission, un jeu de tir très original.

Dans un style plus classique, la version d'Operation Wolf est également très réussie.

Parmi les programmes fonctionnant avec les lunettes 3D, On remarquera l'excellent Space Harrier 3D.

Mais le chef-d'œuvre du genre est indiscutablement Maze Hunter 3 D, un jeu très prenant qui présente le meilleur effet de relief qu'il nous ait été donné de voir.

En revanche, les jeux d'action/réflexion sont nettement sous-représentés sur cette console, au point que c'est pratiquement la seule machine à ne pas disposer d'une version de *Tetris*. Mais si vous aimez ce type de jeu, il faut absolument vous procurer Columns. Cette variante de *Tetris* est d'autant plus passionnante qu'elle offre une option deux joueurs, qui vous permet de mettre la pression à votre adversaire.

Comme la *NES*, la *Master System* s'est ouverte aux jeux de rôle, un genre jusqu'ici réservé aux micros.

Phantasy Star et Y's sont tous deux forts réussis. Ces programmes très attrayants offrent une agréable initiation aux jeux de rôle. Et, si ce type de jeu vous séduit, vous pouvez aller encore plus loin avec Ultima IV. Mais ce grand classique du genre est bien plus difficile d'accès.

La ludothèque de la *Master System* est surtout dédiée à l'arcade et si c'est votre type de programme préféré, vous n'avez que l'embarras du choix.

Alain Huyghues-Lacour

All Formats Computer Fair : la micro-foire !

Nos cousins grands-bretons sont friands de salons et autres expositions de micro. Dénominateur commun de cette série de « shows » comme ils disent : la vente. Le visiteur vient en chaland et s'offre une petite extension par-ci, un logiciel par-là... Mais, le All Formats Computer Fair, ce n'est pas que cela : c'est avant tout le royaume des 8 bits et autres machines oubliées chez nous.



Salon avant tout populaire, le All Formats Computer Fair ne rime pas avec luxe. Ici pas d'hôtesse plantureuse, pas de moquette épaisse mais des tables avec des passionnés.

C'est le 2 février que s'est déroulé le *All Formats Computer Fair* au New Hall de la Royal Horticultural Society à Londres. Si l'on peut qualifier le Computer Shopper Show et le 16 Bit Computer Fair de foires de la micro, alors micro-foire convient tout à fait à cette manifestation. Micro par le thème, la taille et la durée : une journée. On y trouve, comme dans les autres salons, des produits à prix sacrifiés. Mais dès l'entrée, on remarque la différence : pas de grandes pancartes et les exposants sont très simplement installés, sur des tables – constituées de tréteaux et de planches. On se rend rapidement compte que les exposants sont pour la plupart des groupes d'amateurs qui n'ont pas les moyens de s'offrir un stand dans les salons traditionnels. En outre, la plupart proposent des produits sur 8 bits. Des machines que l'on croyait mortes ressortent des armoires et se réunissent l'espace d'une journée. Ainsi, peut on découvrir au fil des stands : *Spectrum, Atari 400* et *800*, mais aussi ordinateurs 16 bits comme le... *QL* ! Toutefois, la machine qui semble attirer le plus de convoitises est sans aucun doute le *Sam Coupé*.

Un compatible Spectrum !

Ce micro-ordinateur, apparu il y a tout juste un an sur le marché anglais, est géré par un Z80B cadencé à 6 MHz et est équipé en standard de 256 ko et d'un lecteur de disquette 3,5 pouces double face. D'une résolution graphique digne de celle d'un *Atari ST* et d'une capacité sonore supérieure à celle de l'*Amiga* – 6 voies stéréo et ports MIDI – la bête coûte moins de 2 000 francs. Afin d'intéresser le maximum de personnes, les concepteurs l'ont rendu compatible avec le *Sinclair Spectrum*, ce qui lui ouvre les portes d'une importante logithèque. Pour le moment, il n'est distribué qu'en An-

Powerplay 92% Generation 4 96% The One 93% T.G.M 95%

Sid Meier's

RAILROAD TYCOON

Contrôlez chaque aspect du fonctionnement de votre Railroad. Tous vos choix affecteront votre environnement. Changez votre Railroad – forgez une nation.

"Tycoon", dont l'action se déroule à l'âge d'or du chemin de fer, vous donne le contrôle illimité des ressources économiques de la révolution industrielle et des luttes commerciales qui plongent le monde dans le 20ème siècle.

De vous dépendent le sort des villés, la prospérité des affaires, le succès de branches entieres de l'industrie. Sélectionnez les types de trains qui circuleront sur vos voies ferrées, déterminez leurs horaires et leur type de chargement.

Surmontez des obstacles naturels, tels que les tempêtes ou les inondations, ou des catastrophes créées de la main de l'homme, comme les grèves et les conflits sociaux. D'autres magnats sont déterminés à vous écraser ou à vous balayer et vous devrez faire preuve d'habileté tant dans le fonctionnement de votre chemin de fer que dans vos opérations en bourse. L'horloge implacable du temps continue de tourner pendant que vous prenez toutes ces décisions. Les trains évoluent, les villes s'agrandissent, l'industrie se transforme. Chaque changement implique une nouvelle décision – chaque décision, un nouveau changement.



Seul votre désir ardent de forger la nation est plus fort que vos locomotives. Vos ambitions. Votre contrôle. Votre chemin de fer.

Affaires de grande envergure. Décisions fermes. Excitation, gageures et amour du détail. Avec "Railroad Tycoon", c'est tout un monde qui arrive sur votre Commodore Amiga et Atari ST.



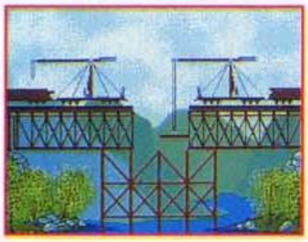


Railroad Tycoon sortira bientôt pour le Commodore Amiga et Atari ST. Est déjà disponible pour IBM PC compatibles.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE











"Dès le début vous êtes irrésistiblement entraîné dans l'action et, en quelques minutes, vous sombrez dans le cycle infernal de la dépendance. En un mot, Railroad Tycoon est un véritable classique" 943 ACE



L'ordinateur à la maison pose un problème de place lorsqu'il est inutilisé. Réponse d'ECA : un meuble spécifiquement étudié qui accueille écran, souris, imprimante, papier, disquettes et manuel.



Pièces détachées, machines passées de mode, logiciels anciens : tout se vend tout s'achète comme le montre cette photo. Ici, le XE Game System Atari est ainsi vendu 250 F !

gleterre, mais le constructeur semble fermement décidé à l'exporter dans d'autres pays d'Europe, dont la France. Il s'appuierait, non pas sur sa compatibilité *Spectrum* qui, immanquablement, nous fait sourire, mais sur les logiciels qui sont peu à peu développés sur cette machine. Certains jeux sont adaptés pour exploiter pleinement ses capacités, comme *Pipemania* et il semblerait que Domark a déjà commencé à travailler sur le *Sam Coupé*. A ce jour, 8 000 unités ont été vendues et si les chances de succès sont bonnes pour l'Angleterre, elles sont déjà beaucoup plus réduites en ce qui concerne d'autres pays.
Sortir en 1991, un nouveau 8 bits, relève du plus osé défi rencontré dans l'histoire de la micro-informatique. Mais qui sait ?

Du domaine public en pagaille

Comme à l'accoutumée, de nombreuses sociétés proposent des logiciels du domaine public. Il y en a pour tous les goûts et toutes les machines : *ST, Amiga, CPC, Sam Coupé*... Saluons Jeff Walker de *Just Amiga Monthly*, un magazine *Amiga* tout en noir et blanc, que nous avions déjà rencontré au 16 Bit Computer Fair. Il présente *Wacci*, le grand frère de *JAM*, dédié au *CPC*, qu'il a créé il y a déjà quatre ans et est actuellement dirigé par Steve Williams. Il contient lui aussi plus d'une quarantaine de pages et parle exclusivement de programmation, de technique et d'utilitaires. Les amateurs de jeu repasseront ! L'abonnement d'un an pour l'Europe coûte un peu moins de 300 francs. *Wacci* compte à l'heure actuelle un peu plus de 1 500 abonnés dont 35 Français, ce qui n'est pas mal du tout !

Le meuble magique

Pour les amoureux du rangement ou ceux qui manquent de place, nous avons découvert chez ECA, le meuble magique. Consitué de 3 parties, vous y posez moniteur, clavier, souris, disque externe et imprimante. Puis lorsque votre séance d'utilisation est terminée, vous encastrez les 3 parties les unes dans les autres et tout disparaît, ne laissant apparaître que le moniteur en surface. Le prix tourne aux alentours de 1 800 francs, taxes et port pour la France compris.

Un salon d'un genre nouveau

Vous l'avez compris, ce genre de manifestation est d'un genre tout à fait nouveau et son organisateur, Bruce Everiss, n'exclut pas l'idée de l'exporter en 1992 – date qui semble tout à fait appropriée... Enfin, pour finir, signalons l'existence d'un autre salon dans l'ancien hall : *the 4th Great Northern Play By Mail Convention*, soit la quatrième grande convention du jeu par correspondance. Si, là aussi, le genre paraît nouveau, cela fait près de dix ans que les Anglais pratiquent ce « sport cérébral »... Etonnant, non ? D'autant plus que la France semble, ce qui est d'ailleurs regrettable, rester très en retard sur ce mouvement.

David Téné

Lecteur à lire

Golden Image propose un drive externe pour *ST* et *Amiga*. Nous avons pu tester la version *Amiga*. Outre sa taille réduite et son grand silence de fonctionnement, ce drive se distingue par un interrupteur marche-arrêt (très pratique dans le cas de l'*Amiga* qui consacre une quarantaine de ko à la gestion des drives externes, ce qui peut poser des problèmes avec certains jeux quand on est un peu juste en mémoire) et surtout par un afficheur LCD. Cet afficheur indique la position de la tête de lecture. Cette particularité trouve son utilité pour détecter plus rapidement les erreurs de lecture dues à une disquette endommagée. Je ne doute pas, d'ailleurs, que certains petits malins en trouvent un usage moins orthodoxe (localisation d'une routine de protection, pour ne rien vous cacher). S'il n'est pas le moins cher du marché, les qualités de ce drive le rendent tout à fait compétitif (drive Golden Image ; Prix : F).

Jacques Harbonn

Compils communes !

Dans la série « on prend les mêmes et on recommence », Ubi Soft propose *Festivalia*. Composée de *Stunt Car Racer* (voir *Tilt* n° 70), *Chuck Yeager AFT* (n° 57), *Trivial Pursuit* (n° 47), *Charlie Chaplin* et *Saboteur II* (n° 70), elle risque fort de faire double emploi avec les autres compils Ubi. *Stunt Car* et *Chuck Yeager AFT* sont très bons, *Trivial Pursuit* est moyen, et les deux derniers nuls. Sur *PC*, prix C.
Drive Me Crazy, pour *ST, Amiga, CPC* (sur disquettes) et *PC*, nous propose : *Stunt Car* (encore), *Lombard Rallye* (n° 62), *Ferrari Formula 1* (n° 74), *Chicago 90* (n° 68), *Highway Patrol* (n° 67). La version *CPC* dispose, en plus, de *APB* (n° 70) et d'*Action Fighter* (n° 70). Ces jeux satisferont les amateurs de courses automobiles.
Pour *CPC* uniquement, en disquette ou cassette, voici *Attention explosifs* : *After the war* (n° 76), *Savage* (génial, n° 65), *Exolon* (bof, n° 47), *Light Force* (n° 49), *Charlie Chaplin, Game Over II* (beurk, n° 61).
Pour finir, les *Quatre Mercenaires* est une compilation (Ubi...) pour *CPC, Amiga* et *ST*, qui comprend quatre jeux de combats : *After the War, Permis de tuer* (n° 69), *Savage* et *Vivre et laisser mourir* (n° 65). Pour toutes ces compilations, prix B sur CPC et prix C sur micros 16 bits.

Jean-Loup Jovanovic


COCONUT
1 ER REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE
MEGADRIVE
990 F
16-BIT
GAME BOY
+ 3 jeux
980 F
AME GEAR
990 F
PI
SUPER
GRAFX
CORE GRAFX +
CD ROM2 : 3 690 F
SUPER GRAFX + 1 jeu
1 790 F
GT TURBO NEC
+ 1 jeu
2 490 F
LYNX
+ 4 jeux
990 F
CORE
GRAFX
CORE GRAFX
+ 1 jeu
+ 2ème manette
+ Quintupleur
1 290 F
Voyons voir...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 • Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00 • Métro Oberkampf

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H à 19H.

LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGA-DRIVE



MEGADRIVE JAPONAISE 990
EN AVRIL COCONUT PROPOSE
MEGA + 1 JEU 1190
MEGA + 2 JEUX 1390
MEGA + 3 JEUX 1590
SUPER PRIX
A VOUS DE CHOISIR
MEGA DRIVE FRANCAISE + 1 JEU 1890
JOYPAD SIMPLE 290
ARCADE POWER STICK 450
JOYSTICK XE 1 PRO 390
ADAPTATEUR 8 BITS 490
LIVRE DES SRCRETS 110
ALIMENTATION 150
CABLE PERITEL 150
NEW MICKEY 2 449
NEW BATTLE GOLFER 449
NEW DICK TRAIN 399
NEW AERO BUSTERS 449
NEW WRESTLE BOWL 399

P II

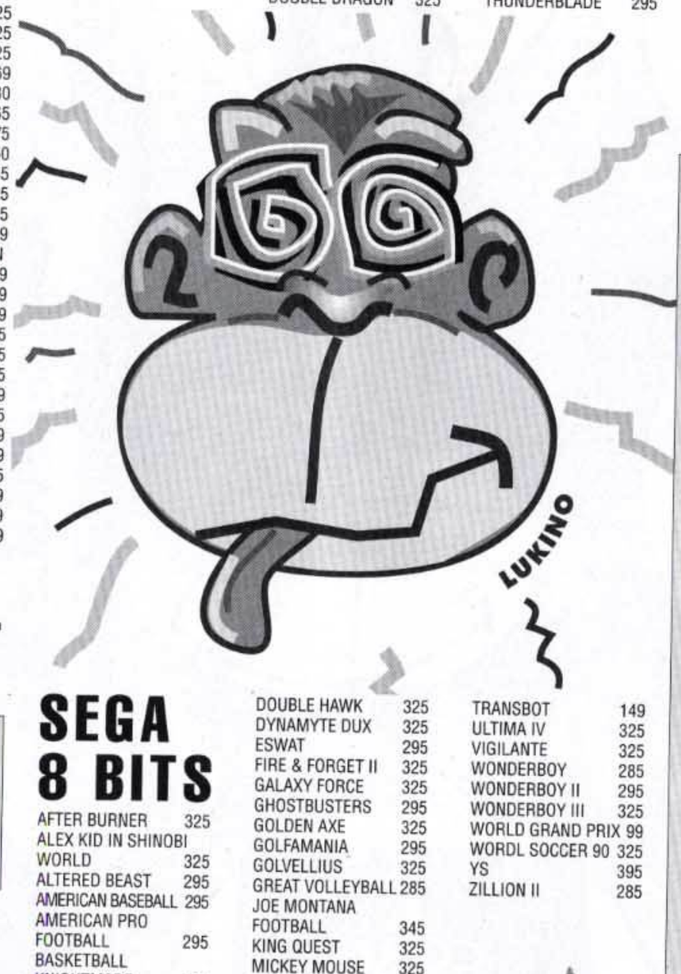
NEW ADVANCED STRATEGY 499
NEW AMBITION OF CESAR 499
NEW COBRA COMMANDO 399
NEW DEVIL HUNTER 399
NEW BAHAMOOD 399
FIN AVRIL SUPER AIRWOLF
FIN AVRIL VALIS 3
ATOMIC ROBOT KID 449
ARNOLD PALMER GOLF FR 475
ALEXX KIDD 299
ALTERED BEAST 375
BATTLE SQUADRON 475
BASKETBALL 395
PAT RILEY BASKET GE 449
BATMAN 375
BURNING FORCE 375
BASEBALL STADIUM 399
CRACKDOWN 425
DICK TRACY 449
DARIUS 399
DANGEROUS SEED 425
DYNAMITE DUKE 395
DJ BOY 375
ELEMENTAL MASTER 425
ESWAT 375
FOOTBALL AMERICAN FR 475
FINAL BLOW BOXE 395
FORGOTTEN WORLDS 365

GAIN GROUND 425
GHOSTBUSTERS 365
GOLDEN AXE 365
GOULS N GHOSTS 449
HARD DRIVIN 425
HEAVY UNIT 425
HELLFIRE 375
INSECTOR X 380
KEN 375
LAKERS VS CELTICS FR 449
MICKEY 399
MONSTERLAIR 425
MUSHA ALESTE 425
MAGICAL HAT 425
MYSTIC DEFENDER 369
MONACO GP 380
MOONWALKER 365
NEW ZEALAND STORY 375
PHANTASY STAR 2 450
POPULOUS 445
RINGSIDE ANGEL 425
RAINBOW ISLAND 445
SUPER VOLLEY BALL 399
SWORD OF VERMILLION FR 599
SHADOW BLASTERS 449
SWORD OF SODAN 449
STAR CRUISER 425
SHADOW DANCER 445
STRIDER 445
SHINOBI 369
SUPER MASTER GOLF 375
TRAMPOLINE TERROR 399
TECHNOCOP FR 449
THUNDERFORCE 3 395
THUDERFORCE 3 GE 449
VOLFIELD 449
WORDL CUP SOCCER 299

CHASE HQ 245
PSYCHIC WORLD 245
PENGO 245
SOKOBAN 245
G LOCK AIR COMBAT 245
WONDERBOY 245
ZAN 245

BATTLE OUT RUN 325
BOMBER RAID 295
CALIFORNIA GAMES 295
CAPTAIN SILVER 295
CHASE HQ 325
CHOPLIFTER 285
CLOUD MASTER 295
COLUMNS 285
CYBER SHINOBI 325
CYBORG HUNTER 295
DOUBLE DRAGON 325

ROCKY 295
SCRAMBLE SPIRIT 295
SHINOBI 325
SHOOTING GALLERY (PHASER) 255
SLAP SHOT (HOCKEY) 325
SPELLCASTER 325
SUPER MONACO GP 325
TEDDY BOY 149
TENNIS ACE 325
THUNDERBLADE 295



GAME-GEAR



GAMEGEAR + 1 JEU 1290
MONACO GP 245
COLUMS 245
DRAGON CRYSTAL 245

SEGA 8 BITS

AFTER BURNER 325
ALEX KID IN SHINOBI WORLD 325
ALTERED BEAST 295
AMERICAN BASEBALL 295
AMERICAN PRO FOOTBALL 295
BASKETBALL
KNIGHTMARE 295

DOUBLE HAWK 325
DYNAMYTE DUX 325
ESWAT 295
FIRE & FORGET II 325
GALAXY FORCE 325
GHOSTBUSTERS 295
GOLDEN AXE 325
GOLFAMANIA 295
GOLVELLIUS 325
GREAT VOLLEYBALL 285
JOE MONTANA FOOTBALL 345
KING QUEST 325
MICKEY MOUSE 325
MIRACLE WARRIOR 395
OPERATION WOLF 325
PAPERBOY 325
PHANTASY STAR 325
PROMO ALIEN SYNDROME 395
PROMO BLADE EAGLE 3D 149
PROMO FANTASY ZONE III 149
PSYCHO FOX 325
QUARTET 295
R TYPE 325
RAMBO III (PHASER) 325
RAMPAGE 295
RASTAN 295
RC GRAND PRIX 325

TRANSBOT 149
ULTIMA IV 325
VIGILANTE 325
WONDERBOY 285
WONDERBOY II 295
WONDERBOY III 325
WORLD GRAND PRIX 99
WORDL SOCCER 90 325
YS 395
ZILLION II 285

"DICK TRACY" DISPO SUR MEGADRIVE

CORE GRAFX



GT TURBO



CORE GRAFX + 2me MANETTE + QUINTUPLEU + 1 JEU 12
PC ENGINE COMPLETE 9
PC ENGINE + CD ROM 2 36
SUPER GRAFX + 1 JEU 17
CD ROM 2 + 1 JEU 27
GT TURBO EXPRESS + 1 JEU 24
JOYSTICK BX 1
JOYPAD NEC 1
JOYSTICK XE 1 PRO 6
ADAPTATEUR 2 JOUEURS 1
ADAPTATEUR 5 JOUEURS 2

SUPER GRAFX



T-SHIRT COCONUT

TAILLE T1 PETIT
TAILLE T2 MOYEN
TAILLE T3 GRAND

50 F

PASSEZ VOS COMMANDES, APPELEZ CHARLOTTE AU :

67 58 58 88

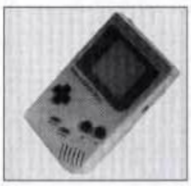
OU ÉCRIVEZ À :

COCONUT
C/C LE TRIANGLE - 34000 MONTPELLIER

"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

INAL MATCH TENNIS	340
ew OVERRIDE	340
ew JACKIE CHAN	340
ew BULL FIGHT	250
ew KADDASH	340
ERO BLASTER	290
LICE IN WONDERLAND	340
FTER BURNER 2	290
URNING ANGEL	340
ATMAN	290
OMBER MAN	290
YBERCOMBAT	340
HAMPION WRESTLER	340
HASE HQ	390
EAD MOON	340
ARK LEGEND	290
EVIL CRASH	290
IE HARD	290
OWNLOAD	340
UNGEON EXPLO	390
INAL BLASTER	340
1 CIRCUS	290
1 TRIPLE BATTLE	390
ONOLA SPEED	340
URRICANE	390
LAX	375
ICKBALL	290
EAGUE BASEBALL 3	290
ARCHEN MAZE	340
EW ZEALAND STORY	290
INJA SPIRITI	290
PERATION WOLF	290
UTRUN	290
ARASOL STAR	340
OWER DRIFT	390
ABIO LEPUS	290
AINT DRAGON	340
HINOBI	390
UPERSTAR SOLDIER	390
IGILANTE	390
IOLENT SOLDIER	290
OYSHOP BOYS	340
HUNDERBLADE	350
V RING	290
IPANG	290
D AVENGER	390
D ALTERED BEAST	390
D CRAZY CAR	390
D DEATH BRINGER	390
D FINAL ZONE 2	390
D GOLDEN AXE	390
D JB MURDER	390
D LEGION	390
D RED ALERT	390
D SIDE ARMS	390
D SUPER DARIUS	390
D VALIS 3	390
D WONDERBOY 3	390
D YS	390
G ALDYNES	449
G BATTLE ACE	449
G GOULS N GHOSTS	449
G GRAND ZORK	449
G SUPER DARIUS	449

GAME-BOY



GAMEBOY	590
GAMEBOY + 3 JEUX	980
LIGHTBOY	275
SACOCHE	195
GAME LIGHT	150
ALLEYWAY	190
BUGS BUNNY	245
BURGER TIME	245
BASKET IN YOURE FACE	245
BATMAN	245
BALLOON KID	245
BOULDER DASH	245
BOXING	195
BUBBLE GHOSTS	245
BATTLE PING PONG	245
CHESSMASTER	245
CASTLEVANIA	245
CHASE HQ	245
DRAGON LAIR	245
DRAGON TAIL	245
DOUBLE DRAGON	245
DUCKS TABLES	245
DEAD HEAT SCRAMBLES	245
DR MARIO	245
FORTRESS OF FEAR	245
GARGOYLES QUEST	195
GREMLINS 2	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
LOCK N CHASE	245
'LODE RUNNER	240
KEN NORTH	240
MILKY WAY	245
MICKEY	240
MONSTERTRUCK	245
MOTORCROSS	245
MERCENARY FORCE	245
MEMESIS	245
NINJA TRURTLES	245
PAPERBOY	245
POWER RACER	245
POPEYE	245
QIX	195
ROBOCOP	245
REVENGE OF THE GATOR	195
SPIDERMAN	195
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	245
SPACE INVADERS	240
SOCCER BOY	240
SOLARSTRIKER	195
MARIOLAND	195
TENNIS	195
TOWER OF TRUAGER	245
WAREHOUSE MAN	245
WRESTLING	245
WIZARD AND WARRIOR	195

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NES	690
BAYOO BILLY	390
BLACK MANTA	390
BATMAN	425
BIONIC COMMANDO	425
BUBBLE BUBBLE	330
CASTLEVANIA	390
DOUBLE DRAGONN 2	425
DOUBLE DRIBBLE	360
DRAGONBALL	390
FIGHTING GOLF	425
FAXANADU	390
GHOSTBUSTERS 2	390
GHOST N GOBLINS	330
GRADIUS	330
IMPOSSIBLE MISSION 2	360
IKARI WARRIOR	390
KID ICARUS	360
LEGEND ZELDA 1	390
LEGEND ZELDA 2	390
MACH RIDER	390
MEGAMAN 2	425
METAL GEAR	360
NINJA TURTLES	390
PAPERBOY	390
PINBALL	340
PRO AM	390
ROBOCOP	425
RUSH N ATTACK	360
RYGAR	390
SECTION 2	360
SILENT SERVICE	360
SIMON S QUEST	390
SKATE OR DIE	390
SOCCER	290
SOLOMON S KEY	330
SUPER MARIO 2	390
TETRIS	330
TRACK N FIELDS 2	390
WIZARD AND WARRIOR	360
WRESTLEMANIA	390

A VOUS DE JOUER

LYNX



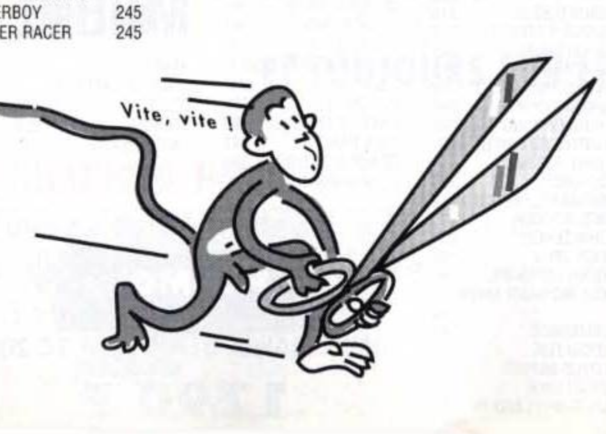
CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX	990
BLUE LIGHTNING	290
CALIFORNIA GAMES	290
CHIPS CHALLENGE	290
ELECTRO COP	290
GAUNTLET	290
GATES OF ZENDOCON	290

NEO-GEO

NEO-GEO COMPLETE	3490
ADAPTATEUR 110-220	390
JOYSTICK NEO-GEO	390
MEMORY CARD	190
BURNING FIGHT	1890
BASEBALL	1990
CYBERLIP	1290
GOLF	1990
JOY JOY KID	1790
KING OF MONSTER	1890
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1290
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1990
SUPER SPY	1490

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120
BOXING	149
CALIFORNIA GAMES	199
CHOPPER COMMAND	149
COMMANDO	199
DESERT FALCON	180
DOUBLE DRAGON	199
ENDURO	149
F14 TOMCAT	199
GALAXIAN	120
GHOSTBUSTER	130
KUNG FU MASTER	199
MARIO BROS	149
MIDNIGHT MAGIC	120
MOON PATROL	120
MOTO RODEO	180
OFF THE WALL	180
POLE POSITION	120
PRO WRESTLING	149
Q BERT	120
RADAR LOCK	180
RAMPAGE	195
REAL SOCCER	130
REAL TENNIS	120
RIVER RAID	190
ROAD RUNNER	180
SKATE BOARDING	149
SPRINT MASTER	169
SUMMER GAMES	190
WINTER GAMES	190



BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE ____________ CODE POSTAL ____________

Tél ____________________

N° Carte Bleue   Date d'expiration

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F

* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :

- ☐ chèque bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Mandat -lettre
- ☐ CB
- ☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :
CARTOONS 269
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FESTIVALIA 280
FIST OF FURY 269
FULL BLAST 295
HEROES 295
HOLLYWOOD COLLECTION 245
LE MONDE DES MERVEILLES 245
LES 4 MERCENAIRES 269
LES ASTUCIEUX 325
LES BATTANTS 295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
LES FOUS DU FOOT 265
LES FOUS DU VOLANT 245
LES GEANTS DU SPORT 295
LES GUERRIERS NINJA 269
LES JUSTICIERS II 295
POWER PACK 295
SEGA ARCADE TURBO 245
WHEELS OF FIRE 295
4D SPORT BOXING 245
4D SPORT DRIVING 245
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR 285
AIR SUPPLY 245
AWESOME 345
BACK TO THE FUTURE III 245
BACK TO THE GOLDEN AGE 260
BAT 299
BATTLE COMMAND 195
BATTLE OF BRITAIN 285
BETRAYAL 295
CADAVER 245
CAPTIVE 245
CAR-VUP 269

CHESSCHAMPION 2175
295
CHIPS CHALLENGE 245
CODENAME ICEMAN 345
CORPORATION 295
CRIME WAVE 245
DAS BOOT 295
DEATH TRAP 280
DELUXE PAINT 545
DICK TRACY 245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
ENCHANTED LAND 279
EXPLORA III 295
F19 STEALTH FIGHTER 249
F29 RETALIATOR 249
FALCON (VF) 295
FALCON MISSION II 195
FINAL WHISTLE (EXT. K.OFF II) 149
FLIGHT OF THE INTRUDER 295
FLIGHT SIMULATOR II FRA 395
GAUNTLET III 245
GETTYSBURG 345
GOLDEN AXE 245
FRAND PRIX 500 II 239
GREMLINS II 195
HARD DRIVING II 245
INTL SOCCER CHALLENGE 249
JAMES POND 269
KICK OFF II 195
KICK OFF II + WORLD CUP 245
KILLING GAME SHOW 245
LAST NINJA III 245
LEGEND OF FAERGHAIL 295
LOOM (FRA) 295
LOTUS TURBO ESPRIT 245
M1 TANK PLATOON 295
MASTERSOUND II (SAMPLER) 460
MAUPITI ISLAND 269
MEAN STREET 249
METAL MASTER 245
MICROSCRABBLE DELUXE 245
MIDWINTER 260
MIG 29 FULCRUM 295
MIGHTY BOMBJACK 195
OPERATION STEALTH 295
PANG 195
POPULOUS 245
POWERMONGER 245
QUARTET STEREO (MUSIQUE) 549
RICK DANGEROUS II 245
ROBOCOP II 195
SHADOW WARRIOR 195
SIM CITY 295
SPEEDBALL II 269
ST DRAGON 245
ST REPLAY VIII (SAMPLER) 850
STRIDER II 245
SUPER CARS II 245
SUPREMACY 269
SWITCHBLADE II 245



TCB TRACKER(CREAT. MUSICALE) 549
TEAM SUZUKI 245
TEST DRIVE II 195
THE IMMORTAL (1MEG) 245
TOKI 245
TOM & THE GHOST 260
TORTUES NINJA 245
TOTAL RECALL 245
TOURNAMENT GOLF 245
TOYOTA CELICA 249
TURRICAN 245
TURRICAN II 245
U.M.S. II 269
ULTIMA V 275
VECTOR CHAMPIONSHIP RUN 280
WORLD BOXING MANAGER 245
WORLD CHAMP SOCCER 239
WRATH OF THE DEMON 345

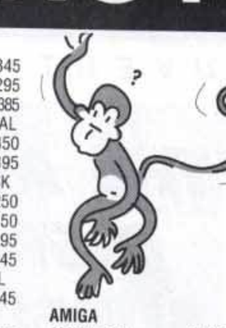
AMIGA

COMPILATIONS :
ALL TIME FAVOURITE 295
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FESTIVALIA 295
FIST OF FURY 269
FULL BLAST 299
HOLLYWOOD COLLECTION 245
LE MONDE DES MERVEILLES 249
LES 4 MERCENAIRES 269
LES ASTUCIEUX 325
LES CHEVALIERS DE CAPCOM 245
LES FOUS DU FOOT 265
LES GEANTS DU SPORT 295
LES GUERRIERS NINJA 269
LES JUSTICIERS II 245
MIND GAMES 269
POWER PACK 295
SEGA ARCADE TURBO 245
WHEELS OF FIRE 295
4D SPORT BOXING 245
4D SPORT DRIVING 245
ADV. DESTROYER SIM. 285
AMOS THE CREATOR 495
AWESOME 345
BACK TO THE FUTURE III 249
BAT 295
BATTLE COMMAND 245
BATTLE OF BRITAIN 285
BETRAYAL 295
BILLY THE KID 245
BUDOKAN 245
CADAVER 245
CAPTIVE 245
CHAMPION OF RAJ 259
CHAOS STRIKE BACK 249
CHASE HQ II 195
CHESSCHAMPION 2175
295
CHESSMASTER 2100 295
CHIPS CHALLENGE 245
COMPTE CHEQUE 239
CORPORATION 295
CRIME WAVE 245
DELUXE PAINT III (VF) 745
DICK TRACY 245
DRAGON'S LAIR II 399
DUNGEON MASTER (VF) 295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 295
EXPLORA III 295
F19 STEALTH FIGHTER 285
F29 RETALIATOR 249
FALCON 295
FALCON MISSION DISK 1 195
FALCON MISSION DISK 2 195
FINAL WHISTLE (SCEN. K.OFF) 149
FLIGHT OF THE INTRUDER 299
FLIGHT SIMULATEUR II (VF) 335
GAUNTLET III 245
GAZZA II SOCCER 225
GETTYSBURG 345
GOLDEN AXE 245
GRAND PRIX 500 CC 2 239
GREAT COURTS II 295
HARD DRIVING II 245
HARPOON (1 MEG) 295
HUNT FOR RED OCTOBER 295
INDIANAPOLIS 500 249
INTL SOCCER CHALLENGE 249
KICK OFF 2 195
KICK II + SCENARIO 245
KILLING GAME SHOW 249
LEMMINGS 245
LOOM FRA 295
LOTUS ESPRIT CHALLENGE 245
M1 TANK PLATOON 295
MAUPITI ISLAND 269
MEAN STREET 245
METAL MASTER 279
MIDWINTER 295
MIG 29 FULCRUM 295
MIGHTY BOMBJACK 249
N.A.R.C 245
OBITUS 345
OPERATION STEALTH 295
PANG 245
POWERMONGER 295
RICK DANGEROUS II 245
ROBOCOP II 245
SAINT DRAGON 245
SHADOW BEAST II 345
SHADOW WARRIOR 245
SPEEDBALL II 269
STRIDER II 245
STUDIO ANIMATION WALT DYSNEY 990
SUPER CARS II 245
SUPREMACY 269
SWITCHBLADE 2 245
TEAM SUZUKI 245
THE IMMORTAL 245
TOKI 245
TOM & THE GHOST 260
TORTUES NINJA 295
TOTAL RECALL 245
TOURNAMENT GOLF 269
TOYOTA CELICA 249
TURRICAN 245
TURRICAN 2 245
TV SPORTS BASKET 295
ULTIMA V 295
UNREAL 295
USS JOHN YOUNG 269
WINGS (512K OU 1 MEG) 295
WOLFPACK (1 MEG) 295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 269
WRATH OF THE DEMON 345
ZARATHRUSTA 295

IBM et Compatibles

COMPILATIONS:
10 MEGA HITS VOL 2 345
ARCADE SMASH HITS 245
ASPHALT HURLANT 325
CHALLENGERS 295
DECLIC 295
DRIVE ME CRAZY 295
EPYX SPORTING GOLD 295
FULL BLAST 295
HEROES 245
LES BATTANTS 325
LES DIEUX DU CIEL 295
LES GEANTS DU SPORT 295
POWER CRASH 295
POWER PACK 325
4D SPORT BOXING 295
4D SPORT DRIVING DUAL 295
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR 285
BARD' S TALE III 279
BATMAN THE MOVIE 245
BATTLE MASTER 249
BETRAYAL 295
BLUE MAX 325
BUDOKAN 245
CHESSMASTER 2100 DUAL 295
COUGAR FORCE 269
COUNTDOWN 295
CRIME WAVE 295
CRYSTALS OF ARBOREA 249
DAS BOOT 299
DAYS OF THUNDER 295
DICK TRACY 249
DRAGON'S LAIR II 399
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK 345
EXPLORA III 295
F19 STEALTH FIGHTER 385
FLIGHT DESIGNER DUAL 350
FLIGHT SIM ATP 395
FLIGHT SIM. DATA DISK 250
FLIGHT SIMUL. IV 450
GEISHA 295
GETTYSBURG 345
HARD DRIVING II DUAL 245
HUNT FOR RED OCTOBER 295
INDIANAPOLIS 500 245
INTL SOCCER CHALLENGE 249
KICK OFF II (EGA/VGA) 249
KING QUEST V VGA 445
KNIGHTS OF THE SKY 350
LHX ATTACK CHOPPER 395
LIFE & DEATH II 295
LINKS GOLF 395
LOOM (VF) 295
LORD OF THE RING 325
M1 TANK PLATOON 389
MANCHESTER UNITED 269
MICROSCRABBLE DELUXE 245
MIDWINTER 345
MIG 29 FULCRUM DUAL 345
OPERATION STEALTH (256 COUL.) 345
POPULOUS 245
RAILROAD TYCOON 345
RED BARON VGA AT DUAL 450
RICK DANGEROUS II 245
SAVAGE EMPIRE XT 295
SECRET OF MONKEY ISLAND 345
SECRET WEAPON OF LUFTWAFE 295
SILENT SERVICE II 345
SIM CITY 279
SIM CITY ARCHITEC 1 195
SIM CITY ARCHITEC 2 195
STORMOVIK 295
TEST DRIVE III 295
TORTUES NINJA 295
TV SPORT BASKET 345
U.M.S. II 349
ULTIMA V 295
ULTIMA VI 299
VOYAGEURS DU TEMPS 295
WING COMMANDER AT 345
WING COMMANDER AT MISSION 149
WORLD BOXING MANAGER 269

COCONUT



AMIGA
AMIGA 500 3190
AMIGA 500+512 KO 3390
CABLE PERITEL 150
EXTENSION 512 KO 390
LECTEUR EXTERNE 335 690
SOURIS 290

IMPRIMANTES
STAR LC20(9 AIG.180 CPS) 1790
STAR LC200 COULEUR 2490
STAR LC24/200 (24 AIG. 200 CPS) 2790
RUBAN STAR LC10/LC20 49
RUBAN STAR LC24 79
SUPPORT IMPRIMANTE 249
CABLE//CENTRONICS 150

COMPATIBLE IBM
AT 286 12 MHZ 1 MEGA RAM
LECTEUR 5"1/4 1.2 MA
DISQUE DUR 40 MA
ECRAN COULEUR
MULTISYNC.VGA HR
L'ENSEMBLE 9990

JOYSTICKS
KONIX SPEEDKING 99
KONIX SPEEDKING AUTOFIRE 145
MICRO BLASTER 130
EUROMAX ZIPSTIK 179
EUROMAX ZIPSTIK AUTOFIRE 195
FAST FIRE TURBO 180
JOYSTICK STINGRAY 195
QUICKGUN TURBO 3 195
FAST JOYSTICK PC 195
CARTE JOYSTICK XT/AT 140

DISQUETTES VIERGES
(COMMANDE MINI 200 FRS)



3"5 NEUTRES DFDD , LES 10 49
3"5 MARQUEES DFDD , LES 10 69
5"1/4 NEUTRES DFDD, LES 10 39
3" CF2 , LES 10 190

MATERIEL

ATARI
LECTEUR EXTERNE 3"5DF 690
SOURIS 290
CABLE PERITEL 150





BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM ______________________

ADRESSE ______________________

____

VILLE ____________ CODE POSTAL ____________

Tél ______________________

| | | | | | | | | | | | | | | | |

N° Carte Bleue   Date d'expiration /

Signature:

TITRES	MICRO	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT MICRO
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

Participation aux frais de port et d'emballage : +15F
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins :
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ Mandat -lettre
☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

CE MOIS-CI 3615 TILT VOUS OFFRE



1 NEO GEO
(pour les deux premiers)
SUR JACKPOT
notre jeu de réseau
du 29/03 au 25/04/1991

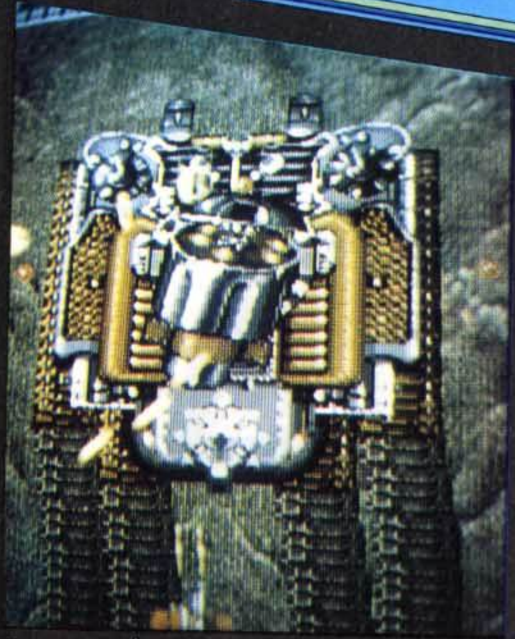
1 MEGADRIVE
SUR TORPILLES DANS LE PACIFIQUE
jeu primé
du 29/03 au 25/04/1991

AVEC TILT C'EST NOEL JUSQU'A PAQUES

ET TOUJOURS SUR LE 3615 TILT

LA RUBRIQUE HELP :
Retrouvez nos animateurs spécialisés. Ils sont là pour répondre à vos questions.

LA RUBRIQUE SOS AVENTURE :
Rendez-vous avec les fêlés du jeu. Les connectés se retrouvent pour échanger leurs tuyaux.



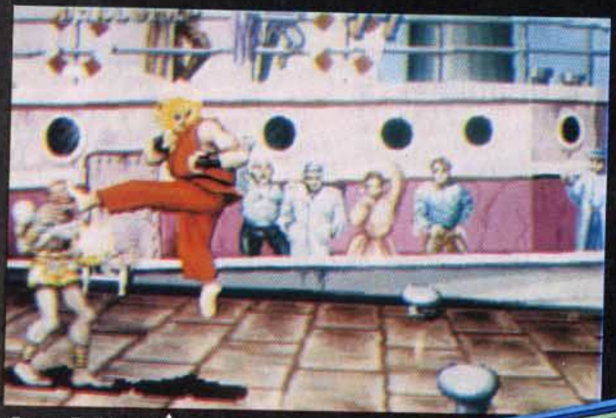
Gun Frontier ▲



▲ Street Fighter II



Street Fighter II ▲



Street Fighter II ▲



▲ Vandyke

Si vous aimez la bagarre, vous êtes gâtés ce mois-ci. Dans le style fantastique avec *Vandyke,* pas très beau mais efficace, dans le style délirant avec *Street Fighter II,* impressionnant par son animation. *Gun Frontier* n'a que l'ambiance pour lui...

Vandyke

JALECO

Le petit dernier de Jaleco est un beat-them-all à scrolling vertical, qui s'inspire des grands thèmes de l'*heroic fantasy.* Un barbare armé d'une épée entreprend une longue quête dans différentes régions, toutes aussi inhospitalières les unes que les autres. Après avoir abattu quelques scorpions sans trop de difficulté, vous affrontez une bande de « sauvages » armés de marteaux, dont vous débarrassez en faisant de grands moulinets avec votre épée. Ce premier niveau est assez facile, mais les choses se compliquent au niveau suivant. Heureusement, vous pouvez vous procurer d'autres armes en cours de jeu. Parfois, vous trouvez une arme sur le sol et il vous suffit de la ramasser pour vous en servir. D'autre fois, vous avez le choix entre plusieurs armes différentes qui tournent en cercle au tour de vous. Les plus efficaces sont sans doute les petites bombes que vous lancez sur vos agresseurs, ainsi que la masse d'armes qui vous permet de massacrer vos ennemis à distance, grâce à sa longue chaîne.
De temps à autre, vous découvrez sur le sol un bouclier. Il suffit de vous placer dessus pour déclencher une vague de flammes, qui traverse l'écran en détruisant tous vos ennemis au passage. A certains moments, on peut se faire assister par une petite fée qui décrit un large cercle autour de votre personnage. Il faut également ramasser les morceaux de viande et les fruits que vous trouvez, afin de remonter votre niveau d'énergie. En revanche, il vous faudra prendre le risque d'ouvrir les coffres qui se trouvent sur votre chemin. Souvent, ceux-ci renferment de la nourriture, mais parfois un énorme monstre peut en sortir, comme un diable jaillit de sa boîte. Il est inutile de tenter de mémoriser l'emplacement des coffres qui renferment des monstres, car ils changent de position à chaque partie.
Vandyke présente une réalisation assez ordinaire pour un jeu d'arcade. Ni les sprites, ni les décors ne sont particulièrement soignés et la mise en couleurs n'est pas plus convaincante. Jaleco nous avait habitués à des réalisations bien plus spectaculaires. Toutefois, l'action est si prenante que l'on en oublie la relative médiocrité de cette réalisation. De plus, il est possible de jouer à deux, ce qui est aussi stimulant qu'efficace.

Street Fighter II

CAPCOM

Tous les fans d'arcade connaissent bien *Street Fighter,* qui remporta un très gros succès ces dernières années. Chose assez rare pour un jeu d'arcade, *Street Fighter* figure toujours dans bon nombre de salles. Bien peu de programmes peuvent se targuer d'une telle longévité. Aujourd'hui Capcom nous présente la suite de ce classique, qui reprend un principe de jeu similaire. Les combats se déroulent à travers le monde et huit combattants y participent.
Chacun d'eux est très typé : un « sauvage », un Japonais expert en sumo, une sorte de Hulk, et même une jeune Chinoise, aussi charmante que musclée.
Il est fondamental de bien choisir votre personnage en fonction du type de combat que vous désirez adopter, car chacun d'eux présente des caractéristiques très différentes. Par exemple, le joueur de sumo est très lent, mais ses coups sont particulièrement puissants. La jeune Chinoise ne peut rivaliser avec lui pour la force pure, elle compense cette faiblesse par la rapidité et la souplesse.
Chaque combattant dispose d'une large panoplie de coups, qui lui est propre. C'est surtout cela qui fait la force de ce programme, car il n'est vraiment pas courant de voir une telle variété de mouvements. Si tous les gestes de chaque combattant sont spectaculaires, il ne faut pas rechercher le réalisme, mais plutôt la fantaisie la plus délirante.
Par exemple, la Chinoise peut tourner sur elle-même en l'air... et la tête en bas ! Ou encore, les bras et les jambes du « sauvage » peuvent s'allonger de manière incroyable, jusqu'à atteindre le triple de leur longueur. Cela lui permet de frapper un adversaire, même lorsque ce dernier se trouve à l'autre bout de l'écran.
De plus, selon les cas, les combattants peuvent lancer des boules de feu, de l'électricité, ou encore un boomrang. Pour effectuer une telle quantité de mouvements, vous disposez au total de six boutons, chacun étant affecté à un coup différent ; et on peut encore en obtenir d'autres possibilités en faisant des combinaisons entre plusieurs boutons.
A l'instar du programme précédent, *Street Fighter II* présente de superbes graphismes, qu'il s'agisse des combattants ou des décors, qui sont animés. Mais c'est surtout l'animation qui est impressionnante, car tous les mouvements des combattants sont très coulés.
Aucun amateur de beat-them-all ne pourra résister à *Street Fighter II*, qui figure parmi les plus grandes réussites du genre. Si vous avez l'occasion de jouer sur ce programme avec un ami, le plaisir n'en sera que plus grand.

Gun Frontier

TAITO

Le nouveau shoot-them-up à scrolling vertical de Taito ne brille vraiment pas par son originalité et il semble bien peu probable qu'il remporte un grand succès dans les salles d'arcade. Aux commandes d'un avion de chasse, vous affrontez des escadrilles et des tanks ennemis et, à intervalles réguliers, vous vous retrouvez face à d'énormes machines de guerre. Vous améliorez votre équipement en récupérant les munitions qui apparaissent chaque fois que vous détruisez un tank, ainsi que les pièces que lâchent les vaisseaux ennemis.
Vous disposez également de quelques super-bombes dont l'effet est aussi spectaculaire que dévastateur, mais il convient d'utiliser ces armes redoutables à bon escient.
La particularité visuelle de ce programme repose sur l'utilisation d'images digitalisées au niveau des décors, ce qui donne une ambiance assez particulière à ce shoot-them-up. Toutefois, il en résulte un manque de couleurs qui rend le graphisme assez triste, d'autant plus que les sprites ne sont guère impressionnants. Les magnifiques explosions des bombes sont vraiment le seul aspect spectaculaire.
Comme son titre l'indique, *Gun Frontier* fait référence au western, avec des vaisseaux en forme de pistolet et une musique country qui accompagne l'action. Il est possible de jouer à deux mais, même ainsi, on aura du mal à tenir le coup tant le niveau de difficulté est élevé. Une bavure pour Taito !

Alain Huyghues-Lacour



Clin d'œil à Shadow of the Beast, une autre production Psygnosis.

Lemmings

AMIGA

Pacman, Populous, Tetris... *Ces jeux ont, à des titres divers, innové de façon radicale. Il y a fort à parier que* Lemmings *prendra place dans cette galerie prestigieuse. Fabuleux, exceptionnel, super hyper extra,* Lemmings *est vraiment tout bon. Même Acidric Briztou est tombé sous le charme, c'est dire !...*

Editeur : Psygnosis. Conception : DMA.

« *Let's go!* » couine une petite voix de...souris. Une trappe s'ouvre bruyamment laissant échapper le premier de ces satanés petits rongeurs qu'on nomment lemmings. C'est ainsi que débute invariablement l'un des cent vingt niveaux du dernier jeu d'action/réflexion de Psygnosis.

Lemmings est le logiciel rêvé pour ceux qui adorent se triturer les méninges! Les règles du jeu sont d'une simplicité presque enfantine. Le joueur doit aider un groupe de lemmings à traverser, avec succès, toutes les embûches et les accidents de terrain que recèlent les cent vingt décors du jeu. Au début de chaque niveau, le programme vous précise le nombre de lemmings à prendre en charge (entre deux et cent), le pourcentage minimal de créatures à sauver pour accéder au niveau suivant (10 % à 100 %) et le temps alloué pour finir le niveau (2 à 8 minutes). La tactique commune à tous les niveaux consiste à obliger vos protégés à emprunter le chemin le plus rapide de la trappe d'entrée à la sortie en surmontant tous les obstacles ou pièges placés dans le décor. A première vue, cela ne semble pas bien sorcier mais sachez que, livré à eux-mêmes, les lemmings savent faire peu de choses. Ils marchent, escaladent ou descendent les menus obstacles et subissent sans dommages les chutes de faible ampleur. En outre, dès qu'un lemming rencontre un obstacle il fait automatiquement demi-tour. Seuls, ils n'ont aucune chance de passer le niveau le plus simple du jeu. Avec l'aide du joueur, nos lemmings augmentent leurs possibilités d'action et sont capables de tout, du meilleur comme du pire! Tout dépend, en fait, de l'intelligence du joueur qui les dirige. Afin de les obliger à suivre le parcours de votre choix dans un décor donné, le programme met à votre disposition une série de commandes représentées par des icônes. Ainsi, vous pouvez ordonner à une lemming de stopper ses congénères (*blocker*), de se suicider en explosant (*bomber*), de grimper (*climber*), de construire une échelle (*builder*), utiliser



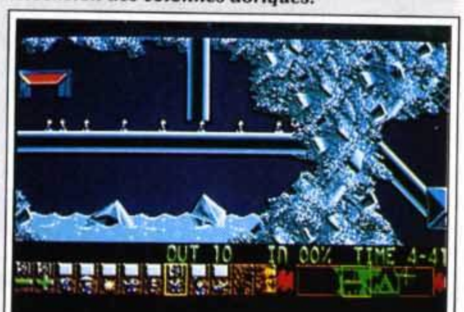
Un écran du jeu à deux.



Une évocation de Menace, encore Psygnosis.



Ascension des colonnes doriques.



L'un des plus beaux niveaux.

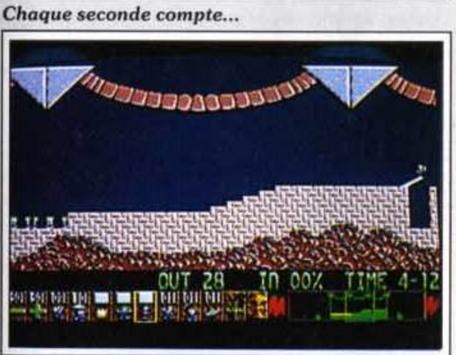
un parachute (*flyer*), de fouiller un passage verticalement (*digger*), horizontalement (*basher*) ou en diagonale (*miner*). Un simple clic sur une icône de commande puis sur un lemming et ce dernier s'exécute. A noter que les commandes *blocker, climber* et *flyer* ont des effets permanents. Par exemple, un *climber* utilisera son pouvoir chaque fois qu'il rencontrera un mur. Un *blocker* ne peut être éliminé qu'en devenant un *bomber* ! Pour les autres commandes, il vous faudra renouveler l'ordre chaque fois que cela sera nécessaire. Autre icône de commande très importante pour certains niveaux : celle du réglage de « débit de lemmings ». En effet, ils s'échappent de la trappe à un rythme qui diffère d'un niveau à l'autre. L'accélération de leur arrivée est, parfois, un élément indispensable pour réussir.

Le jeu est divisé en quatre parties de trente niveaux chacune : fun (facile), *tricky* (assez dur), *taxing* (dur) et *mayhem* (très dur). L'intérêt du jeu réside dans le challenge que propose chaque niveau. Les auteurs ont dosé la difficulté par une savante combinaison de quatre éléments : décor, temps, pourcentage de lemmings à sauver et disponibilité des commandes.

Commençons par le décor dont les éléments sont disposés de telle manière que sa traversée constitue pour le pauvre lemming un calvaire souvent mortel. Lave en fusion, eau, fosses, espaces vides, oubliettes, collines, machines tueuses de lemmings sont quelques exemples de « douceurs » que doivent affronter nos braves et inconscients rongeurs.
Le temps est le deuxième handicap pour le joueur! Vous devrez abandonner certaines solutions faute de temps. Certains niveaux sont conçus de manière à terminer pratiquement à une seconde de la fin du temps accordé (*taxing*, niveau 7, code : OJLMHGADGW)!
Le pourcentage de lemmings à sauver est votre troisième cauchemar! Ce problème concerne les niveaux où vous devez sauver 100 % des lemmings (*taxing*, niveau 11, code : LGANNLEHGJ).
La disponibilité des commandes est le pire des handi-



Chaque seconde compte...



L'un des niveaux les plus durs !

caps! Sachez que selon les niveaux, vous ne disposez pas de toutes les commandes. Par exemple, au niveau 13 (catégorie *fun*, code : MDLCAKLNCS) vous ne pouvez utiliser que la commande *digger* ! Pire encore, chaque commande est utilisable dans la limite du nombre indiqué au-dessus de l'icône concernée. On se retouve ainsi devant des casse-tête incroyables. Que faire quand on doit sauver 100 % des lemmings bloqués par une marche trop haute et qui doivent ensuite éviter un puits alors que vous n'avez le droit de construire qu'une échelle (*Tricky*, niveau 19, code : CCKINNIBFQ)! Je tire mon chapeau à celui qui trouve la solution au premier essai.
Les auteurs de *Lemmings* ont fait preuve d'une imagination et d'un professionalisme exemplaire. Chaque niveau a été soigneusement mis au point. Une bonne stratégie et surtout un bon timing sont les clés de la réussite. Déclencher une action, un dixième de seconde trop tôt (ou trop tard), placer une échelle à quelques millimètres du bon endroit et c'est la catastrophe! Les premiers niveaux font office d'entraînement et de familiarisation avec les divers commandes. Les premiers casse-tête commencent dans



Le secret de la réussite réside dans la combinaison sans temps mort des commandes.

la catégorie *tricky*. Deux méthodes d'approche possible : pauser le jeu et étudier les différentes possibilités offertes puis appliquer la solution envisagée, ou alors se plier aux règles de la méthode empirique, la plus efficace à mon sens. Les catégories *fun* et *tricky* se terminent en quelques heures. En revanche, avec la catégorie *Taxing* c'est la migraine garantie! Pour tout vous dire je n'ai pas encore atteint la catégorie *mayhem*. A ce stade, un niveau requiert parfois une ou deux heures de réflexion!
Si vous voulez vous détendre après cet épuisant exercice mental, trouvez un partenaire et essayez le mode deux joueurs. Ici la victoire revient à celui qui a sauvé le plus grand nombre de lemmings.
L'écran se divise en deux avec vue sur le même décor représentant deux parcours identiques. Chaque niveau comporte une trappe (au centre de l'écran) et deux portes de sortie (à gauche et droite de l'écran), une bleue et une verte. Les lemmings habillés en vert ou en bleu s'échappent de la trappe et se dirigent automatiquement vers leur porte de sortie respective. A vous de guider vos lemmings à bon port et, en même temps, de bloquer ceux de l'adversaire pour qu'il se dirigent vers votre porte de sortie! L'autre joueur n'hésitera pas à faire de même.
Lemmings est, sans conteste, le meilleur jeu d'action/reflexion que j'ai vu depuis *Lode Runner* ! Entièrement gérable et techniquement bien réalisé, il est LE logiciel à acheter! Deux regrets : certains niveaux dont les solutions sont évidentes du premier coup d'oeil nécessitent une réalisation fastidieuse. Où est l'intérêt ? En outre, la nécessité d'utiliser une deuxième souris en mode deux joueurs rend cette option inutile pour la grande majorité des joueurs. Cela dit, je recommande fortement ce logiciel à la fois prenant et passionnant.
Sa durée de vie n'est pas très longue mais *Lemmings* vous donnera suffisamment de fil à retordre jusqu'a la sortie du *Lemmings Data Disk* annoncé par Psygnosis.
Dany Boolauck



Le niveau toile d'araignée.

Genre	*action/réflexion*
intérêt	*19*
Graphismes	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Chers lecteurs, *Lemmings*, de Psygnosis, vient de sortir! Inutile de préciser le but du jeu : Dany le fait très bien. J'ajouterais simplement qu'avec *Lemmings* le joueur est dieu. J'ai toujours aimé ce genre de jeu. C'est très valorisant... Une chose tout de même que Dany passe sous silence : le son. Les bruitages sont souvent de bons indicateurs et la musique de bonne facture est souvent « prise de tête ». On peut supprimer l'ensemble, mais on y perd en stress et, dans ce cas, on triche. Et comme on triche, on n'a plus accès aux indications données par les bruitages. Les concepteurs ont vraiment pensé à tout! C'est scandaleux. Je n'ai pas une critique à faire à ce soft : *Lemmings* est le meilleur jeu depuis *Tetris* ! Aaaaaarg, mais j'ai dit du bien d'un jeu! Mériterai-je encore mon nom ? Acidric Briztou va-t-il survivre au redoutable rejeton de Psygnosis ? Mais oui, mais oui...
Acidric Briztou



Un beat-them-all consacré à Jackie Chan, le successeur de Bruce Lee.


Un monstre de feu.


Un bouddha agressif.

Jackie Chan

PC ENGINE

Beat-them-all au soja dans la grande tradition des films made in Hong Kong, Jackie Chan *met en scène le successeur de Bruce Lee. Ceux qui aiment le style japonais le trouveront très beau, mais tous s'accorderont pour louer une animation sans faille. Un jeu plein de tonus à faire bouillir le sang des amateurs de kung fu au joystick !*

Conception Hudson Soft

Depuis la disparition de Bruce Lee, Jackie Chan s'est imposé comme la star incontestée des films de karaté *made in Hong Kong*. Bruce Lee avait inspiré deux excellents programmes et il aurait été surprenant qu'il n'en soit pas de même pour son successeur. Ce programme d'Hudson Soft sur *PC Engine* le prouve. Comme ceux des films de la star, le scénario de ce jeu est on ne peut plus classique : la fiancée de notre héros a été enlevée par un sorcier et il va devoir se battre comme un forcené pour la retrouver.

Ce programme relève à la fois de deux genres : beat-them-all et jeu de plates-formes et, selon les niveaux, c'est l'un ou l'autre de ces deux genres qui prédomine, ce qui apporte une agréable variété à l'action. Jackie Chan affronte toutes sortes d'adversaires tout au long de cette aventure et, bien sûr, il n'a pas besoin d'armes pour venir à bout de ses adversaires car ce champion de kung fu fait bien assez de dégâts avec ses pieds et de ses poings. De temps à autre, il croise une grenouille sur son chemin et lorsqu'il lui décoche un coup de pied, celle-ci crache une pierre magique qu'il faut attraper avant qu'elle n'ait le temps de la récupérer. Cette pierre vous permet d'utiliser différents coups spéciaux, aussi efficaces que spectaculaires. Mais parfois, au lieu de lâcher une pierre magique, la grenouille crache un bol qui a pour effet de remonter votre niveau d'énergie.

Chacun des cinq niveaux de ce programme comporte deux régions différentes. Ces secteurs sont très variés et ils posent des problèmes particuliers qui exigent souvent beaucoup d'habileté. Tantôt vous dérapez sur la glace, ce qui rend les combats plus périlleux, tantôt des blocs s'écroulent sous votre poids, risquant de vous faire tomber dans un lac de lave. D'autres fois, vous montez dans le ciel en sautant sur des plates-formes mobiles, ou encore vous descendez une rivière debout sur un tronc d'arbre qui flotte porté par le courant. Et, durant ces séquences délicates, toutes sortes de créatures continuent de vous attaquer ce qui vous oblige à redoubler d'efforts. A certains endroits, vous entendez une clochette et il faut alors frapper dans le vide tout autour de vous, jusqu'à ce qu'elle apparaisse. Si vous la récupérez, vous passez alors à un tableau de bonus (qui n'est jamais le même), dans lequel il est possible de gagner une vie supplémentaire.

Ce programme bénéficie d'une réalisation irréprochable, avec de bons graphismes et une animation très convaincante. On reconnaît bien les traits de Jackie Chan et on retrouve avec plaisir l'humour typique de ses films. L'action vous tient constamment en haleine, ne serait-ce que par sa variété.

Ce programme est très ludique, alliant une jouabilité parfaite à une progression de la difficulté bien étudiée. Jackie Chan fait une arrivée remarquée dans l'univers des jeux vidéo, avec ce soft qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*


Augmentez votre niveau d'énergie.

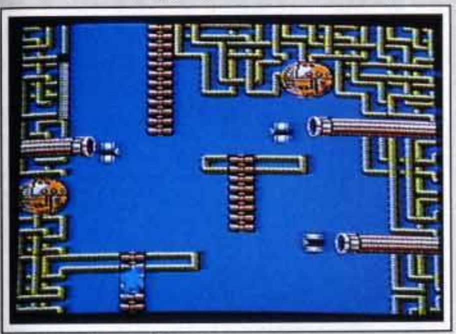

Le monde des glaces...

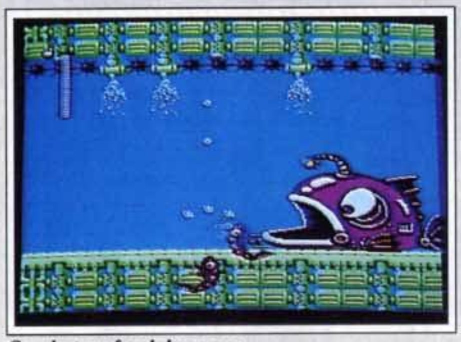
Mega Man 2

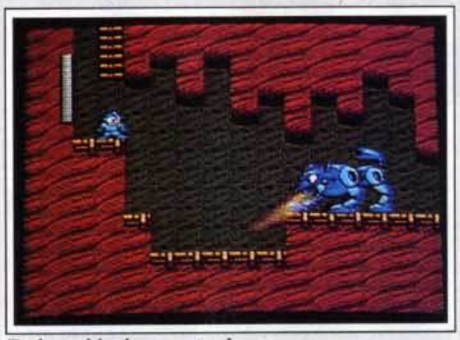
NES NINTENDO

Encore plus fort que Mega Man, *voici la suite de ce grand succès de Capcom. Extrêmement varié,* Mega Man 2 *apporte en prime quelques ingrédients de stratégie. Vraiment ce qui se fait de mieux dans les jeux de plates-formes à l'heure actuelle...*

Conception Capcom


Des mondes variés...


Combat au fond des mers.


Redoutable, le monstre !


Prenez garde aux pièges.

Capcom s'est fait un nom depuis longtemps avec de grands jeux d'arcade comme *Ghosts'n Goblins, Strider, Final Fight* et bien d'autres classiques encore. Mais, indépendamment de sa production dans le domaine de l'arcade, cet éditeur réalise de temps à autre des programmes originaux pour la *Nintendo Entertainment System,* la 8 bits de Nintendo.

Le plus célèbre est sans conteste *Mega Man,* qui figure parmi les meilleurs jeux de plates-formes sur cette console. Aujourd'hui nous voyons enfin arriver la suite de ce programme mythique, qui fera le bonheur des nombreux fans du premier épisode. En effet *Mega Man 2* est encore plus réussi et plus abouti que son prédécesseur, ce qui n'est pas une mince référence.

Le Docteur Willy, que vous avez affronté dans l'épisode précédent, est de retour et, cette fois, le savant fou a créé huit nouveaux super méchants qui vont vous donner bien du fil à retordre. Chacun de ces redoutables adversaires vous attend à la fin d'un univers truffé d'embûches.

Chaque région présente des caractéristiques différentes, en fonction du méchant qui y vit et les créatures qui vous attaquent sont également très variées. Vous commencez par le niveau que vous désirez, mais quel que soit votre choix vous allez devoir franchir des obstacles redoutables.

Il faut être très précis dans vos sauts d'une plateforme à l'autre et ce ne sont pas les attaques incessantes dont vous faites l'objet qui vous facilitent les choses. Il est important de récupérer les icônes qui apparaissent lorsque vous abattez certains ennemis, car elles vous permettent, classiquement, d'augmenter la puissance de votre tir ou de vous recharger en énergie.

Chaque méchant dispose d'une arme particulière et il convient de trouver la meilleure tactique pour en venir à bout. Mais, chose importante, une fois que l'un d'eux est vaincu vous vous appropriez l'arme qu'il utilisait. Vous accumulez ces différentes armes, que vous pouvez ensuite utiliser à volonté. Il faut toutefois faire plusieurs essais avant de découvrir celle qui convient le mieux dans une situation donnée. D'autre part, la victoire sur certains méchants vous rapporte également divers équipements qui vous permettent d'améliorer vos déplacements : des triples plates-formes que vous pouvez utiliser pour atteindre des endroits élevés, un traîneau à réaction qui vous permet de survoler les zones dangereuses, ou encore un ascenseur.

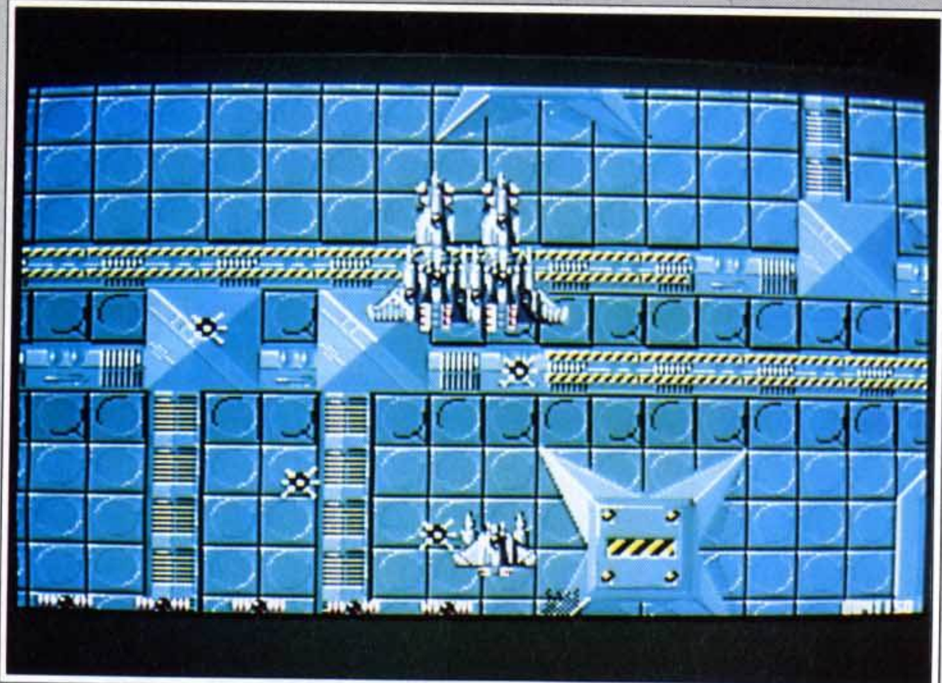
Mega Man 2 figure indiscutablement parmi les plus grands jeux de plates-formes, tous formats confondus. La réalisation est irréprochable et la jouabilité parfaite. C'est un jeu très prenant dont on ne triomphe pas rapidement.

On est séduit par la variété et la richesse des situations de *Mega Man 2.* De plus, son aspect stratégique lui donne une profondeur peu courante pour ce type de programme et on appréciera la présence de codes qui permettent de reprendre le jeu en conservant les armes déjà acquises. Un must !

Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★ $S ★★
Prix	*D*


Le nec plus ultra ***des jeux de plates-formes...***



Battlestorm, un shoot-them-up français convenant aux apprentis comme aux plus aguerris.

Battlestorm

AMIGA

Piloter un vaisseau ballotté par les cyclones de l'espace, pris sous le feu de tourelles et de bâtiments ennemis n'est pas une mission de tout repos. Tant mieux, diront les fous d'action, enchantés par des décors, une animation et une jouabilité impeccables.

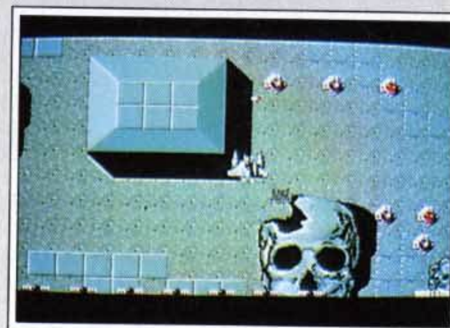
Conception : Titus.

Depuis longtemps déjà les jeux français d'aventure, d'action/stratégie ou d'action pure méritaient les honneurs des Hits. En revanche, dans le domaine pourtant très prisé des shoot-them-up, nos programmeurs ne parvenaient pas à égaler leurs collègues anglo-saxons. C'est chose faite désormais avec ce programme de Titus qui allie intérêt, variété et réalisation hors normes. Avant de commencer, je vous conseille de sélectionner le mode Entraînement où votre vaisseau est invulnérable mais qui est limité au premier monde. Vous pourrez ainsi choisir en conséquence entre les deux modes de contrôle du vaisseau. Pour ma part, j'ai préféré le mode absolu plus facile dans un shoot-them-up au mode relatif proche du pilotage d'*Asteroïds*. Cette possibilité de choix est cependant bienvenue. Une fois familiarisé avec les commandes et le déroulement du jeu, vous pourrez choisir entre les trois niveaux de difficulté qui se différencient par la vitesse du vaisseau et le niveau d'agressivité de vos attaquants.



Attaque bille en tête (de mort) !

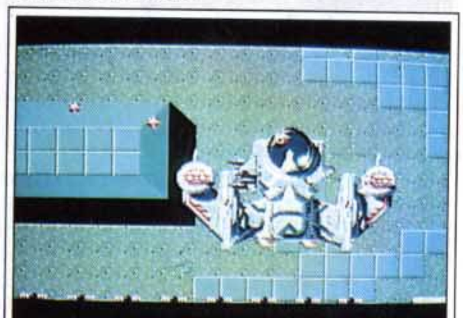
Revenons au jeu lui-même. Vous pilotez un vaisseau spatial dans un monde clos, de grande taille cependant (plusieurs écrans dans toutes les directions). Ici, pas question dans un premier temps de scrolling horizontal ou vertical obligatoire. Vous pouvez en effet vous déplacer à loisir dans ce monde. Dès les premiers instants du jeu, on est subjugué par la qualité du scrolling multidirectionnel qui combine rapidité et fluidité extrêmes.
Cet univers est rempli de tourelles fixes ou mobiles, dont le tir vous poursuit sans relâche (ou presque) si vous ne les détruisez. Outre les tourelles, il faudra vous méfier des cyclones qui vous font tourbillonner et perdre temporairement tout contrôle sur votre vaisseau. Les vagues successives d'ennemis ne vont pas tarder à surgir à proximité de l'endroit où vous êtes. Il est impossible de se préparer à l'avance à ces attaques car leur localisation varie en permanence. Pour éviter de subir à la fois le tir des vaisseaux ennemis et des tourelles, je vous conseille de « nettoyer » une zone de ses engins de défense, et d'essayer ensuite de vous y cantonner, ce qui est d'ailleurs plus facile à dire qu'à faire.
Vous pourrez mettre à profit dans ces engagements une particularité intéressante, qui n'est d'ailleurs pas signalée dans la notice : le contact des ennemis avec l'arrière de votre vaisseau n'occasionne aucun dégât et vous pourrez donc vous en servir pour les repousser un peu plus loin.
Chaque escadrille ennemie détruite fait apparaître un ou deux bonus, selon le monde, à récupérer au plus vite avant qu'ils ne quittent les limites du champ de bataille. Ces bonus sont des réserves d'énergie, indispensables pour poursuivre le jeu, car chaque tir qui vous touche vous en fait perdre. A intervalles réguliers, le programme vous signale l'arrivée de vaisseaux spéciaux, encore plus dangereux. Pour les



Prenez le mort aux dents !



Tête-à-tête périlleux.



Le vaisseau géant : dur !

vaisseaux-mère, il faudra suivre les flèches de direction au plus vite pour les rejoindre et les submerger de tirs tout en évitant les mines qu'ils déposent derrière eux. En contrepartie, les bonus apportés vous doteront d'armes plus puissantes (y compris des missiles à guidage automatique particulièrement efficaces), de turbo pour améliorer votre accélération et d'un bou-

clier qui vous rend invulnérable pendant un assez long moment.
Les croiseurs sont les plus dangereux, leur puissance de tir étant impressionnante. Le mieux est d'en détruire un et de se dégager par le « trou » ainsi fait. Si vous vous faites surprendre par leur tir, vous risquez de vous faire ballotter d'obus en obus et de voir alors votre énergie fondre comme neige au soleil. Au bout d'un certain temps, un vaisseau géant apparaît. Seules ses tourelles sont vulnérables et il n'est pas évident de les ajuster sous les rafales incessantes que vous devrez subir.
Une fois ce dernier vaisseau détruit, vous entrez dans une nouvelle phase, toujours dans le même monde. Cette fois, il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling vertical beaucoup plus classique et assez court. Les défenses de fin de tableau sont un peu ardues mais on y parvient cependant. Trois autres mondes vous attendent avec cette même succession de phases en scrolling multidirectionnel et vertical. Bien entendu, tout est plus ardu : tourelles plus actives, escadrilles nombreuses et plus résistantes, etc. Je peux vous assurer qu'au dernier monde, il est vraiment difficile de trouver le temps de dégager le terrain des tourelles pour mieux combattre les vaisseaux ennemis. Vous devrez, en particulier, subir les tirs très précis des canons montés sur rail, qui se révèlent en outre très résistants à vos impacts. Toutefois, avec un peu d'habitude, on s'y fait, d'autant que l'option continue, disponible à partir du second monde, évite de tout recommencer au début.
La réalisation est vraiment au top niveau. Les décors sont superbes avec une excellente impression de relief (à la manière de *Battle Squadron*, ce qui n'est pas



Une maniabilité époustouflante...



Bagarre dans l'espace.

peu dire). Les vagues d'assauts sont variées et les vaisseaux spéciaux impressionnants. De plus chaque monde dispose de ses propres décors et attaques. L'animation laisse véritablement sans voix (les cinquante images/seconde de l'animation y sont certainement pour quelque chose !). Paradoxalement, la maniabilité de votre vaisseau est telle que votre



Mise en marche du turbo.

joystick risque d'en souffrir sérieusement. Les bruitages variés complètent l'ambiance.
Titus nous avait déjà habitués à des exploits techniques, entachés malheureusement d'une jouabilité médiocre (souvenez-vous d'un certain casse-briques). Mais là, il n'y a rien à redire. Un grand shoot-them-up, qui passionnera autant les joueurs moyens que les prodiges de la gâchette. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Tournament Golf

AMIGA

Issu d'une simulation de golf pour Megadrive, Tournament Golf *fait prendre un grand bol d'air à votre micro. Que vous suiviez le* fairway *ou que vous vous risquiez à prendre des raccourcis par les buissons, vous profiterez d'excellents graphismes et bruitages pour un jeu riche et très réaliste.*

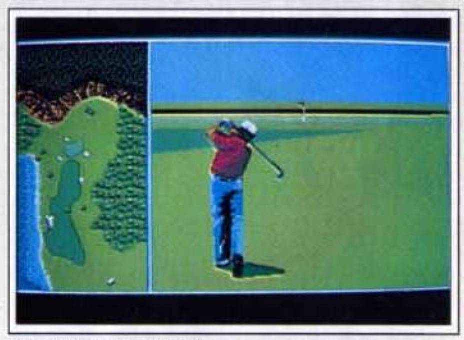
Editeur : Elite, conception : Sega

Elite nous offre pour nos micros une superbe conversion du jeu de golf parue initialement sur *Megadrive*, sous le titre de *Super Masters* (*Tilt* n° 82). Trois parcours de dix-huit trous sont proposés, un en



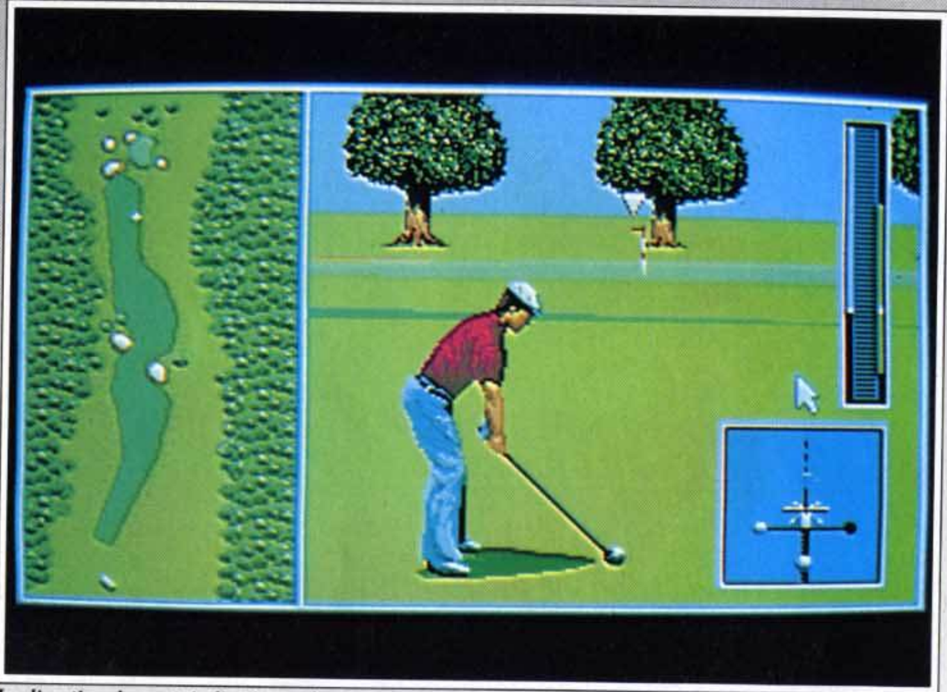
Le green vu de dessus.

Grande-Bretagne, l'autre aux Etats-Unis et le dernier au Japon. Avant de commencer à jouer, et à moins que vous ne soyez déjà un as de *Leader Board* et autres *Mean 18*, je vous conseille fortement de vous entraîner à quelques trous. Pour cet entraînement, vous pouvez choisir à votre gré le parcours et le trou de votre choix, la force et la direction du vent et surtout le niveau de difficulté adopté qui va minimiser ou non votre erreur de swing.
Une fois au fait du maniement, vous pourrez sans crainte affronter un ami dans un match amical ou vous confronter aux grands champions dans un long tournoi. Si vous avez choisi le match à deux, sachez que chaque joueur peut régler indépendamment le niveau de difficulté, ce qui permet de jouer avec handicap, les deux joueurs pouvant même effectuer des parcours différents (le challenge étant cependant moins prenant que lorsque les deux adversaires s'essayent à un même parcours).
Avant de commencer, vous devrez encore choisir parmi les dix-sept clubs proposés ceux que vous emporterez. La sélection prédéfinie de quatorze clubs est équilibrée, mais rien ne vous empêche de faire un autre choix. Toutefois, il est bien évident que *putter, sand wedge* et autres *1 wood* sont indispensables.



Un swing bien enlevé...

L'écran est divisé en deux fenêtres, l'une donnant une vue du dessus de l'ensemble du parcours et l'autre, plus grande, attribuée à la représentation 3D du golfeur, de sa charmante caddie et du terrain. D'emblée, la qualité de cette vue 3D séduit, les personnages étant de grande taille, bien dessinés, et l'ombrage apportant un excellent rendu du relief. Avant d'effectuer votre swing pour ce premier coup, il est bon de vous informer de la force et de la direction du vent (visualisées dans un petite fenêtre par une girouette). Choisissez ensuite votre club. Pour ce premier tir, pas de problème, c'est le *1 wood* qui s'impose. Ailleurs cependant, vous devrez choisir plus finement en fonction de la distance restant à parcourir et du type de terrain sur lequel vous vous trouvez. Il est souvent préférable de choisir un club moins puissant et de swinger à force maximale, plutôt que de vouloir moduler finement la force de son swing avec un *1 wood* par exemple, ce qui reste très aléatoire.
Vérifiez ensuite la position de la balle au sol (plus ou moins enfouie dans la végétation) pour agir en con-



La direction du vent, indiquée par la girouette, accentue le réalisme.

séquence. Les effets de rotation de la balle, qui lui permettent d'adopter une trajectoire courbe, sont réglés en faisant pivoter votre golfeur autour de la balle. Quant à la direction du tir, le programme se charge de vous placer toujours face au fanion. Cependant, rien ne vous empêche de la modifier, pour contrebalancer par exemple les effets de rotation. L'instant du swing est un moment particulièrement intense. Un premier clic souris active le curseur de puissance. Une fois parvenu au niveau souhaité, cliquez une seconde fois. Le curseur d'efficacité se met en branle et vous devrez le stopper juste au bon moment. Tout va très vite et je peux vous assurer qu'au début, il n'est pas rare de rater superbement ses swings. De plus, les réglages varient en fonction des clubs et il est donc hors de question de s'habituer à une certaine synchro. Avec un peu d'habitude cependant, on s'y fait très bien, d'autant que le programme répond parfaitement à vos manoeuvres.
Les parcours sont plus ou moins faciles et certains combinent plans d'eau, bunkers, sable, trous, arbres, buissons, bref tout ce qu'il faut pour vous gêner ! Vous pouvez évidemment jouer la sécurité et suivre le *fairway* (piste à l'herbe rase), mais il est souvent rentable de jouer plus risqué et d'aller en ligne droite vers le green. A noter que si votre balle tombe dans un plan d'eau ou des buissons, le programme vous propose de rejouer du dernier point ou de rester où vous êtes arrivé en acceptant de perdre votre balle. Une fois sur le green, tout réside dans la puissance de tir et l'efficacité, car il n'est plus ici possible de donner un effet.



La version Atari ST.

En mode tournoi, vous devrez au minimum réussir un birdie (un coup de moins que le par) pour chaque trou si vous voulez vous maintenir en tête. *Eagle* et albatros (respectivement 2 et 3 coups de moins que le par) seront bien entendu les bienvenus pour conforter votre avance ou rattraper un coup moyen.
La réalisation est d'un excellent niveau. Je vous ai déjà parlé des graphismes splendides. L'animation du swing ne l'est pas moins, tout comme le réalisme des rebonds de la balle. Les bruitages digitalisés combinent des sons d'ambiance (pépiement d'oiseau, aboiement), le souffle du swing et le bruit de la balle, sans oublier les acclamations du public. Le résultat en est parfaitement convaincant. Une superbe simulation de golf, riche et fidèle tout en restant très jouable.
Jacques Harbonn

Type	*simulation de golf*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Version Atari ST

La version *Atari ST* de *Tournament Golf* est aussi belle et jouable que celle de l'*Amiga*. Il n'y a aucune différence notable entre les deux versions. De longues heures de plaisir assurées. J.H.

Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Midwinter II, Flames of Freedom

ATARI ST

Proprement inclassable, Midwinter II *amalgame stratégie, action et pilotage. Partir en campagne, c'est s'engager dans une partie longue et complexe. Les différents niveaux de jeu permettent de doser les difficultés si bien que chacun y trouve son compte. Et le réalisme des graphismes ne gâche rien...*

Rainbird/Microprose. Programmation : D. Gautrey, D. Ollman, G. Williamson et A. Elkerton ; graphismes : G. Valent, M. Parker ; musique : D. Lowe.

Comme son prédécesseur, le célèbre *Midwinter, Flames of Freedom* est un logiciel inclassable. Il propose en effet autant de stratégie que d'action, de travail sur icônes ou sur carte que de pilotage 3D. Ce logiciel est d'une richesse remarquable, du fait même de ce mélange de styles. En contrepartie, et même si la difficulté des missions est bien mieux dosée ici qu'elle ne l'était dans *Midwinter I,* c'est un programme assez difficile à maîtriser et qui ne passionnera que les joueurs « touche à tout » qui sont prêts à lutter pour des parties assez longues et complexes.

Alors qu'une archipel d'îles, à l'est de l'Afrique, va très prochainement être envahi par une puissance guerrière importante, vous allez mener dans chacun des territoires repérés sur la carte d'état major une offensive digne de Rambo et de James Bond réunis. Il faudra en effet piloter de nombreux engins et détruire un grand nombres d'ennemis, bateaux, hélicoptères, dirigeables, etc. mais aussi contacter la résistance, user de charme ou de persuasion auprès des personnages rencontrés, démasquer les traîtres ou encore s'échapper d'une prison, étudier les cartes...

Ce qui séduit le plus à l'ouverture de *Flame of Freedom*, c'est la beauté et l'originalité des graphismes. Dans toutes les phases stratégiques, le maniement d'icônes très bien dessinées est aussi souple qu'explicite. Pour l'action, une 3D surfaces pleines de grande qualité vous plongera dans le réalisme des montagnes qui s'élèvent devant vous, des vagues qui rident la surface des océans. L'animation est parfois saccadée, surtout lorsque beaucoup d'objets sont en



Rencontre avec un membre de la résistance.

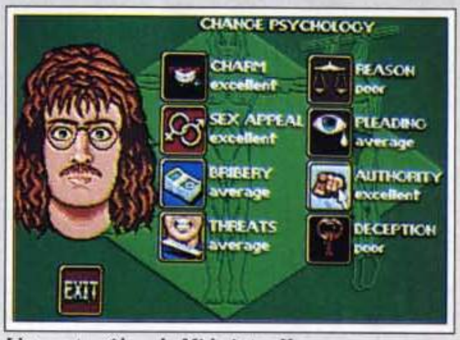
mouvement à l'écran, mais ce n'est pas trop gênant. Enfin, de très nombreuses vues apportent de la vitalité au jeu. Les cartes en fractale sont superbes et quelques enchaînements d'images style BD donnent du dynamisme à l'action. Côté sonorisation, mis à part quelques musiques d'introduction, la version testée ne comportait aucun bruitages...

La version définitive de ce programme devrait être rédigée en français, à l'écran comme sur la notice. De toute façon, mis à part l'utilisation des touches de fonction, la souris et les icônes vous permettront de prendre en main la partie en très peu de temps. La difficulté du jeu est aussi très bien dosée, bien mieux que ne l'était celle de *Midwinter I*. Pour séduire un vaste public, les concepteurs ont en effet développé trois types de jeu. Pour le premier, il s'agit juste d'un entraînement aux diverses techniques de combat. On y apprendra à piloter les nombreux engins disponibles dans le jeu (du biplan au sous-marin), à définir sa stratégie d'attaque ou encore à s'évader de prison. Le deuxième mode, Raids, vous lance à l'offensive d'une des îles.

En dernier lieu, le mode Campaign donne à la mission toute son ampleur : il s'agit d'un enchaînement de raids où la stratégie est fondamentale. En plus de cela, quatre niveaux de difficulté feront varier la puissance ennemie, la facilité des combats, etc.

La stratégie de *Midwinter II* est d'une richesse impressionnante ! Tout commence par la gestion de votre personnage. Ce dernier possède un grand nombre de composantes que le joueur modifie en début de jeu. Composantes morales telles le pouvoir de séduction ou la force de persuasion, composantes physiques telles que la résistance, le temps de récupération... Toutes ces données s'équilibrent (impossible d'être « excellent » en tout) et influent ensuite tout au long du jeu. Elles évolueront, de même, selon vos succès ou défaites. Moins important pour le jeu mais tout de même amusant, vous pourrez redessiner entièrement le visage de votre héros, changer son nez, son front, ses cheveux, etc. Sur le terrain, votre réussite dépend ensuite de tous ces choix. S'il s'agit de séduire une gardienne de prison, il faudra du sex-appeal. Au contraire, pour donner un ordre à l'un des résistants « forte tête », un « plus » de volonté sera le bienvenu. Avec un peu d'entraînement, le joueur sauvegardera finalement son personnage le plus efficace sur disquette.

Deuxième atout stratégique, l'aspect wargame du mode Campaign. Si les raids, pris séparément, développent déjà la stratégie, l'enchaînement des missions a aussi son importance. Pour retarder le plus vite possible la progression ennemie, vous devrez en



L'aspect « rôle » de Midwinter II.



Superbe carte vue fractale.



L'entraînement aux techniques de combat.



Le big boss vous expose la mission : chaque icône ouvre un tableau.



Abattez l'hélico pour entrer en contact.

effet délivrer chacune des îles dans un ordre savant. Toutes les phases action ou déplacement de *Midwinter II* développent une 3D superbe. Mais c'est surtout la richesse du jeu qui l'emporte. Vous allez être à même de piloter des engins très différents, avion, navire, blindé, jeep ou camion, etc. Le pilotage est toujours très simple, de même que l'utilisation des missiles ou roquettes qui vont droit au but, pourvu qu'ils soient lancés avec précision. Le pilote utilise un matériel très puissant. Un mode Autoroute permet de tracer des trajectoires sur la carte et de les parcourir en accéléré. Il rencontre des bâtiments (à dynamiter éventuellement), des personnages, des troupes ennemies. L'action est parfois un peu répétitive et

simple, surtout dans les niveaux de jeu débutants. Mais très vite quelle complexité, quelle richesse ! Même si cet article montre clairement que *Midwinter II* est un titre fort, innovateur et très bien conçu, je ne saurais le conseiller à tout le monde. Les amateurs de shoot-them-up souffriront par exemple de la stratégie omniprésente, même dans le mode Raids. Les amateurs de wargame pur et dur déploreront le côté répétitif de la « stratégie de terrain ». Quant aux fanas d'aventure, ce n'est pas la gestion même complexe du personnage qui leur fera oublier les frissons d'un *Donjon Master*. Mais pour tous les autres, pour ceux surtout qui aiment le mélange, qui n'hésitent pas à osciller entre stratégie et action, aventure et tir à gogo, alors là, pas d'hésitation. *Midwinter II* est un programme très difficile à vaincre mais « quel panard » !

Olivier Hautefeuille

Type	*espionnage multigenre*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	*– (sur la version testée)*
Prix	*C*

Castlevania

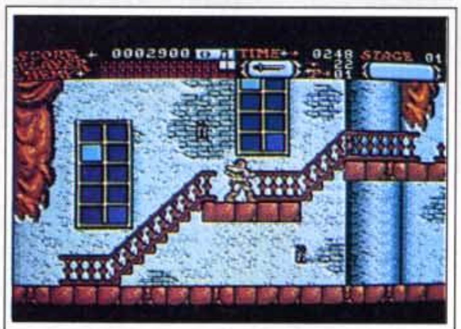
AMIGA

Adaptation d'un jeu vieux de plus de deux ans, Castlevania n'a pas pris une ride. La chasse aux vampires couplée à la chasse aux bonus cachés engendre un jeu de plates-formes à surprises où l'action se déroule dans un décor d'une variété bien agréable.

Conception : Konami

Après nous avoir fait « mijoter » près de deux ans, Konami s'est enfin décidé à adapter son grand hit issu de la *Nintendo* et du *MSX II* (qui porte le doux nom de *Vampire Killer* dans cette version). La chasse au vampire est désormais ouverte aux possesseurs d'*Amiga*. Armé d'un simple fouet, vous allez vous enfoncer dans un sombre château peuplé de créatures toutes plus dangereuses les unes que les autres.

La partie d'introduction va vous permettre de vous familiariser avec la contrôle de votre héros, car nul monstre ne vient encore vous importuner. Apprenez ainsi à estimer la portée de votre fouet et surtout le temps nécessaire à son impact. Cela va se révéler capital par la suite. Votre homme peut courir, sauter, s'accroupir, tout cela de manière très intuitive en ce qui concerne son maniement au joystick. Les candélabres, bougies et autres braseros vont se révéler d'une importance primordiale. En effet, une fois détruits, ils libèrent un bonus qu'il faut récupérer au plus vite avant qu'il ne disparaisse.



Murs et candélabres cachent des bonus.

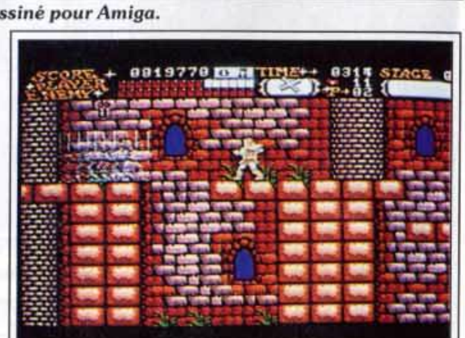


On peut se noyer dans les sous-sols.



Vieux hit toujours d'actualité, Castlevania a été redessiné pour Amiga.

Ces bonus sont extrêmement divers : mèche plus longue du fouet, argent, armes supplémentaires (chaque nouvelle arme éliminant la précédente), pendule pour geler les monstres à l'écran quelques instants, ou même bombes qui détruisent comme par enchantement tous les monstres présents.



Le château est un vrai labyrinthe.

Une fois familiarisé avec le maniement, prenez une grande inspiration en entrez dans le château. Tout de suite, de nombreux zombis vont venir vous attaquer. Dégagez le passage de quelques coups de fouet bien sentis et réfugiez-vous sur une plate-forme, sans oublier d'éviter ou de tuer la panthère. La qualité du scénario ne tient pas tant à son histoire très banale qu'à la variété des monstres, des moyens de passages et des bonus. Au début, pas de problème, c'est assez facile. Mais par la suite, il faut franchir des précipices d'un saut bien ajusté, tout en se gardant des monstres qui vous attaquent et peuvent ainsi vous précipiter dans le vide.

Les bonus cachés sont un autre point fort du jeu. Ici, c'est un mur qui va se désagréger sous vos coups de fouet, révélant une cache. Là, c'est une brique tout à fait banale en apparence qui livrera pourtant son bonus. Certains d'entre eux n'apparaissent même qu'en restant immobile à certains endroits, ce qui n'est pas évident, le temps vous étant compté.

On retrouve la richesse de jeux comme *Super Mario* où il n'est pas rare de faire encore des découvertes après des dizaines d'heures de pratique. La version *Amiga* suit très fidèlement ses aînées, avec quelques petites différences, toutefois, qui renouvelleront l'intérêt de ceux qui maîtrisent déjà la version *Nintendo*. La réalisation, sans pousser vraiment l'*Amiga* dans

ses derniers retranchements, reste très agréable. Si le graphisme du héros aurait pu être travaillé davantage, la variété des décors est bien agréable. L'animation reste très correcte et la bande sonore combine musique d'ambiance et bruitages d'action. L'option de sauvegarde disponible à tout moment est un « plus » capital dans ce type de jeu qu'on ne peut jouer d'une traite, tout comme la judicieuse progression de difficulté. Un grand jeu de plates-formes/combat qui n'a pas pris une ride en dépit des années.
Jacques Harbonn

Type	*plates-formes/combat*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

SWIV

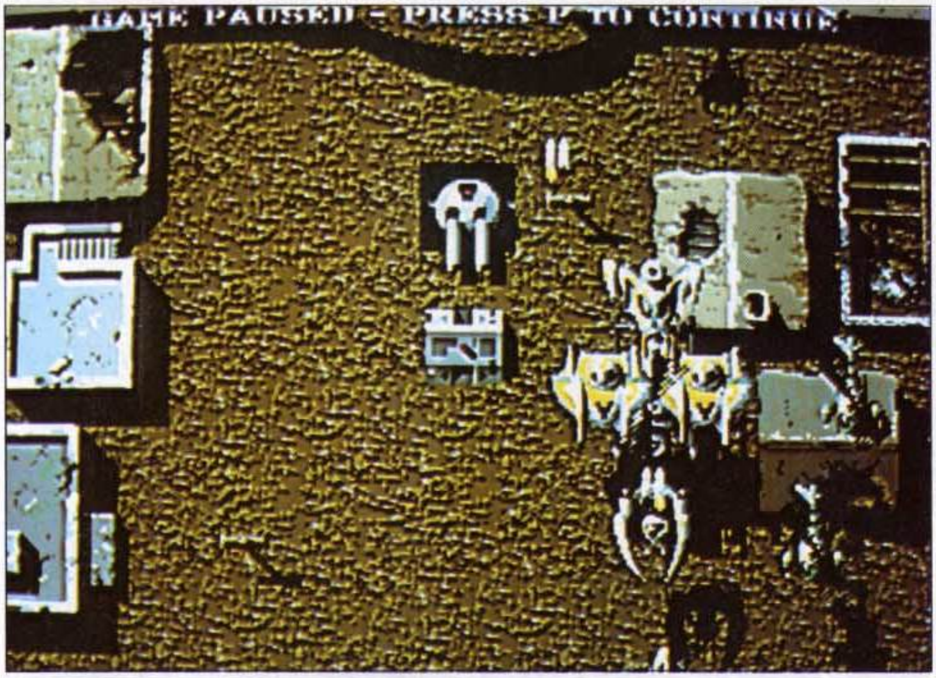
AMIGA

Une action qui ne cesse jamais, des graphismes rehaussés parles ombres portées, une animation à donner le tournis, une jouabilité parfaite, mais que manque-t-il à SWIV? Réponse : rien ! Et essayez donc de jouer à deux, vous verrez, vous en aurez pour votre argent !

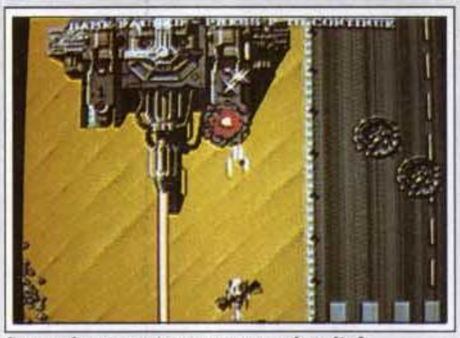
Storm. Programmation : Random Acces, Ronald Pieket W, John Croudy, Ned Langman ; musique : Andrew Barnabas.

Les programmeurs de Sales Curve se sont fait un nom en réalisant deux des meilleures conversions d'arcade sur 16 bits : *Silkworm* et *Ninja Warriors*. Le nouveau shoot-them-up de cette équipe était d'autant plus attendu qu'il s'agit de la suite de *Silkworm*. La préversion de *SWIV* que nous avons eu entre les mains à la fin de l'année dernière nous a tellement emballés que nous avons décidé de lui attribuer le Tilt d'or 90 du meilleur espoir. Aujourd'hui, *SWIV* est enfin terminé et le résultat n'est vraiment pas décevant : c'est le meilleur shoot-them-up sur micro depuis longtemps.

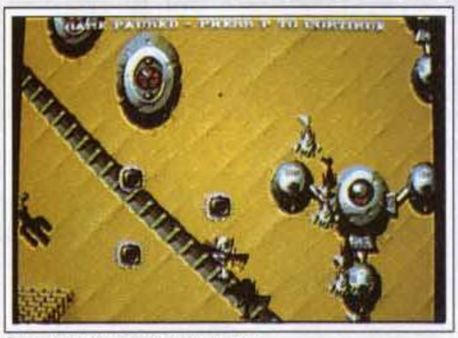
Cette fois-ci il s'agit d'un jeu à scrolling vertical mais, comme dans *Silkworm*, on part au combat aux commandes d'un hélicoptère et d'une jeep. Si vous jouez seul, vous pouvez choisir l'un ou l'autre. Bien sûr, il est plus délicat d'utiliser la jeep, dans la mesure où elle ne dispose pas de la même liberté de mouvement et qu'elle peut être bloquée par différents obstacles ou encore être contrainte à traverser un pont ou une barrière de chemin de fer. En revanche, la jeep peut s'arrêter et surtout, elle peut tirer dans toutes les directions, ce qui est très appréciable en certaines occasions. L'utilisation de la jeep est moins contraignante que dans le précédent épisode et l'on peut très bien faire un long chemin avec ce véhicule, pour peu que l'on fasse l'effort de maîtriser son mode de contrôle.



SWIV, digne successeur de **Silkworm**, *des heures d'action en perspective.*



Les ombres portées accentuent le relief.



Les ennemis sont sous terre...



... et surtout dans les airs.

Pour la plupart, vos ennemis sont les mêmes que ceux de *Silkworm* : hélicoptères, avions, tanks et le célèbre Goosecopter, qui s'assemble toujours sous vos yeux avant de se précipiter en avant pour tenter d'écraser votre hélicoptère. Les principales innovations, en ce domaine, sont les pièces d'artillerie ennemies, ainsi que d'énormes bases qui vous mettront en difficulté. Vos ennemis sont si nombreux qu'il est impossible de les abattre tous, du moins si vous jouez seul. Il faut choisir ses cibles et laisser passer les autres en se contentant d'éviter leurs tirs. Du reste, il est préférable d'épargner certains ennemis plus dangereux encore lorsque vous les abattez, car ils lâchent des bouquets de missiles en explosant. Il n'y a aucun temps mort dans l'action, grâce au génial système de chargement inventé par les auteurs de ce programme.

SWIV se charge pendant que vous jouez et les différents niveaux s'enchaînent en continu. C'est le premier shoot-them-up qui se déroule sans aucune interruption et l'expérience est aussi intéressante qu'éprouvante.

SWIV doit beaucoup à la qualité de sa réalisation, qui est irréprochable sur tous les plans. Les graphismes sont superbes, avec une excellente utilisation des ombres qui leur donne beaucoup de profondeur. De plus, le jeu est en plein écran, ce qui est si rare sur micro. L'animation est fluide et la bande sonore est tout aussi convaincante. De plus, le système de chargement en continu est un véritable plaisir. La jouabilité est excellente, bien que le niveau de difficulté soit nettement plus élevé que celui de *Silkworm*. *SWIV* gagne beaucoup à être joué à deux, chacun disposant d'un appareil différent, ce qui vous permet d'élaborer des tactiques communes en tirant le meilleur parti de chaque véhicule.
Alain Huyghues-Lacour

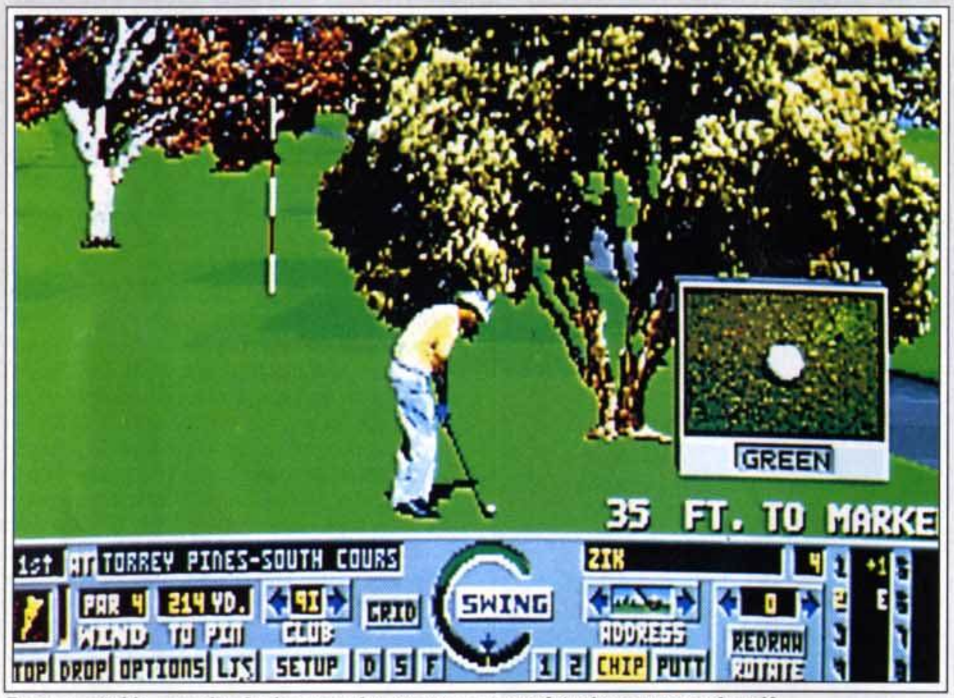
Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Links : The Challenge of Golf

PC 286 VGA

Links est le plus beau golf du monde. Il est en outre le plus agréable à jouer. Tout est paramétrable sans pour autant compliquer le jeu, puisqu'on peut changer les options. Mais seul un PC 386 VGA permet de profiter de tous ses avantages...

Access Software Réalisation : Vance Cook ; programmation : Vance Cook, Kevin Homer et Roger Carver ; graphismes : Bruce Carver, John Berven.



Beau, maniable, complet, Links a tous les atouts pour satisfaire les amateurs de golf.

Le jeu de golf n'est nulle part si bien représenté que sur *PC*, où les titres se succèdent... et se ressemblent. Il nous manquait un jeu tirant pleinement partie des possibilités de la carte VGA. *Links* est plus qu'un beau jeu, il offre un niveau de réalisme jamais égalé, une ergonomie et une simplicité d'emploi irréprochable et surtout un vrai plaisir de jeu, même pour les non golfeurs. Utilisant un mélange de graphismes vectoriels (pour le terrain) et de sprites (pour les arbres,...) il offre des graphismes d'une qualité et d'une « beauté » inconnue dans ce type de jeu (les photos d'écrans valent mieux que tous les superlatifs). Toute médaille a son revers, et un *PC* rapide (*286*, ou mieux, *386*) est nécessaire pour avoir un affichage suffisamment rapide (moins d'une minute !). Il est possible de régler finement le niveau de détails, et si un *286* à 8 Mhz suffira pour le niveau le plus bas, un *386* sera nécessaire pour le niveau maximum ! Le parcours, Torrey Pines, est reproduit avec une grande précision. Chaque courbe, chaque bunker, chaque arbre est à sa place, et même les poubelles sont là. Les vents dominants et leurs variations ont



La grille montre les détails du relief.

été étudiés. Des immeubles bordent le terrain et, de certains lieux, on peut voir la mer. En un mot, on a vraiment l'impression d'y être.
L'animation du joueur (digitalisée) est très bonne, on le voit lever son club et frapper la balle dans un mouvement parfaitement coulé, vraiment superbe. La balle s'envole alors dans une courbe que modifient le vent et l'effet que vous lui avez transmis, pour atterrir et rebondir ou rouler, selon votre coup ou le terrain sur lequel elle tombe. Le maniement est très simple : vous visez avec un piquet la direction où vous voudriez envoyer la balle, vous cliquez sur le bouton tir. Celui-ci est encerclé par une bande noire comportant

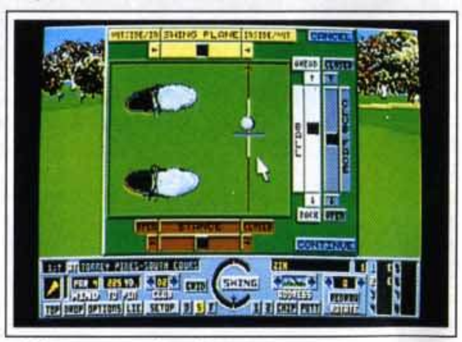


Le mouvement du golfeur est digitalisé.

deux traits. Tant que vous maintenez appuyé, la puissance (bande rouge) du coup augmente. Quand vous avez atteint la force voulue, vous relâchez, et vous devez recliquer le plus près possible du trait vert. Plus vous en êtes près et moins vous frappez fort, plus votre coup sera précis. Vous pouvez rejouer un coup aussi souvent que vous le voulez sans perdre de point (c'est de la triche !) et même déplacer la balle sur n'importe quel point du terrain.
Les options sont nombreuses : grille de repérage, position et orientation des pieds, du club... Les sons sont peu nombreux mais très agréables : chants d'oiseaux commentaire digitalisés (« *I think you hit the*



Le green vu de dessus.



TOUT est paramétrable...

trees... »), et « coin-coin » si vous ratez complètement votre coup. Un jeu superbe. Jean-Loup Jovanovic

Type	*golf*
Intérêt	*18*
Graphismes	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Championship Run

ATARI ST

Le catalogue des courses de voitures s'enrichit d'un nouveau titre, plus arcade que simulation. Agréable à l'œil grâce à un mélange de graphismes traditionnels et vectoriels. Championship Run, *avec ses six circuits internationaux, fait plus appel aux réflexes et à la rapidité qu'à l'habilité du pilote.*

Impulze. Programmation : Chris Robson ; bruitages : Adam Gilmore.

Cette course de voitures reprend le principe (mélange de graphismes classiques et vectoriels) qui a contribué au succès mérité des courses de motos telles que *Team Suzuki* et autres *Ultimate Ride*. Six grands circuits internationaux classiques au dessin très varié sont disponibles. Avant de commencer une course quelconque, il est préférable de vous habituer au maniement de votre bolide en sélectionnant le parcours en solitaire. Choisissez votre circuit en fonction de vos goûts : circuit de sinuosité moyenne où les virages ne sont pas trop difficiles à négocier mais où les lignes droites courtes ne favorisent pas la vitesse ou, au contraire, grandes lignes droites. Là, vous pourrez donner pleine puissance à votre bolide ; mais les virages en épingle à cheveux risquent de vous poser bien des problèmes.

Le contrôle s'effectue au choix au joystick ou à la souris. Contrairement à la plupart des autres courses de voitures, le contrôle souris s'avère ici très agréable, ni trop lent ni trop brusque. La sensation de pilotage est plus réaliste et l'utilisation du bouton gauche pour accélérer et du bouton droit pour freiner très naturelle. Le maniement au joystick n'est pas moins efficace, mais l'obligation de maintenir les gaz en poussant vers l'avant peut gêner un peu avec certaines manettes un peu dures.

Vous pouvez opter au choix pour une boîte de vitesses automatique ou pour une manuelle. Le changement s'effectue au clavier, ce qui est un peu dommage. Si cela ne pose encore pas trop de problème avec la souris contrôlée d'une main, avec le joystick, c'est une autre paire de manche. L'usage du bouton de tir, ici inutilisé, aurait été une bien meilleure solution pour cette opération.

Votre voiture est représentée en dessin classique bien travaillé, tout comme le paysage de fond, tandis que le circuit lui-même fait appel à la 3D surfaces pleines. La piste est bordée d'un muret aux bandes de couleurs alternées. De cette manière, l'impression de vitesse est bien rendue et le choix d'une couleur différente pour chaque coté facilite le repérage dans les virages difficiles.

Pour ce premier essai, habituez-vous à moduler votre vitesse en fonction des virages. Le type de virage et leur importance est signalée par un petit panneau sur le bord de la piste et un encadré en haut de l'écran montre votre position exacte. Le contact avec les murets n'endommagera pas votre voiture mais fera chuter la vitesse à zéro, vous faisant ainsi perdre un temps précieux. Une fois familiarisé avec le circuit, vous pourrez tenter de vous confronter aux autres pilotes gérés par le programme.

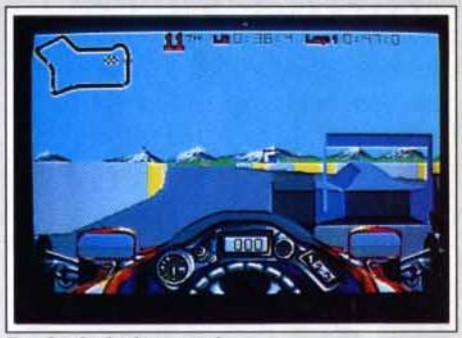
Dix autres voitures participent à la course et vous devrez finir dans les quatre premiers après cinq tours de circuit pour avoir le droit de continuer. La représentation vectorielle de ces voitures est excellente et vos rétroviseurs vous seront fort utiles pour voir arriver vos concurrents. Toutefois, le fait que l'image soit



Les virages sont bien marqués.



En haut à gauche, les positions.



Pas facile de dépasser !



Le mélange des graphismes vectoriels et point par point donne un résultat attrayant.

identique sur les deux rétros ne permet pas de savoir de quel coté ils comptent passer, ce qui est un peu dommage.

Contrairement à d'autres programmes de ce type, vos adversaires constituent un obstacle, ce qui est beaucoup plus vraisemblable. Il est pas évident de les dépasser sur une piste aussi étroite, en particulier dans les virages. En contrepartie, ils ne chercheront pas à vous boucher le passage volontairement.

La réalisation est très agréable. Je vous ai déjà parlé des graphismes bien rendus. L'animation est rapide et d'une grande fluidité et les bruitages de moteur avec ses différents changements de régime assez réalistes. Un bonne course de voitures, plus proche cependant de l'arcade que de la simulation.

Jacques Harbonn

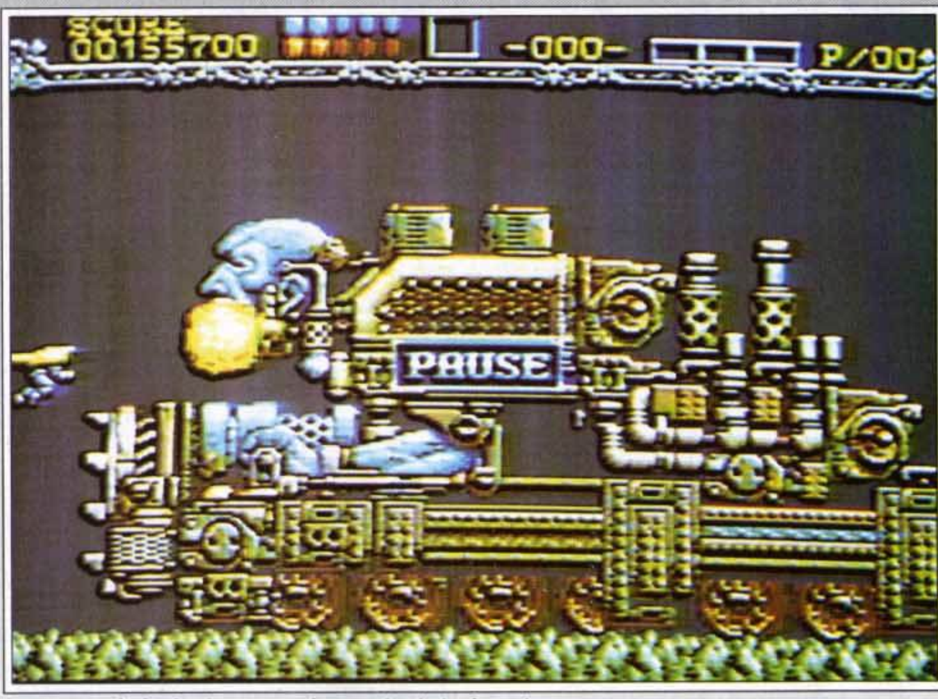
Type	*course de voitures*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Gynoug

MEGADRIVE

Affronter une kyrielle de monstres n'étonne plus dans un shoot-them-up. Gynoug y ajoute les déchaînements de la nature, sur terre, dans l'air et sous les eaux. Heureusement que la planète où vous vivez vous a doté de la faculté de vous déplacer avec aisance dans tous ces éléments ! La réalisation irréprochable produit un jeu à vous faire pousser des ailes.

Conception NCS



Le monstre de fin de niveau : une locomotive à tête humaine.



Un palais pas laid mais dangereux.

La ludothèque de la *Megadrive* dispose déjà d'un large choix dans le domaine des shoot-them-up et s'il faut bien reconnaître qu'ils n'offrent pas toujours un grand intérêt. Cependant, ceux qui se détachent du lot sont vraiment impressionnants. C'est le cas de *Gynoug*, le second coup de maître de NCS, qui nous a déjà offert l'excellente conversion de *Hellfire*. Au lieu de contrôler le traditionnel vaisseau spatial, cette fois vous dirigez un guerrier ailé. Les ailes de Gynoug, très perfectionnées, lui permettent même de voler sous l'eau... vous conviendrez tout de même que cela n'est pas banal !

L'action commence alors que vous volez dans une caverne et que vous affrontez les premières escadrilles de créatures agressives. Le temps de vous en débarrasser et de récupérer diverses icônes, voilà qu'un tremblement de terre se déclenche dans la caverne. Le décor se met à tanguer de manière impressionnante, et vous courez le risque d'être touché par les pierres qui tombent à votre passage. Alors que le séisme semble se calmer, de petits volcans entrent en éruption en projetant des boules de feu devant vous. Un peu plus loin, vous affrontez votre premier monstre, mais heureusement s'il est énorme, il n'est pas très dangereux et vous vous en débarrassez assez rapidement.

L'action ne se relâche pas un instant. De nouveaux adversaires surgissent sans cesse et il faut particulièrement se méfier de ceux qui arrivent derrière vous. Une fois que vous avez détruit le monstre de fin de niveau (une sorte de locomotive à tête humaine), vous survolez la mer de laquelle jaillissent des poissons volants. Même les nuages tentent de vous abattre à coups de rayons laser.

Ensuite, vous plongez dans l'eau et le combat se poursuit contre des monstres aquatiques tandis que vous vous enfoncez dans les profondeurs. Après avoir vaincu le monstre qui se cache sous une épave échouée au fond de la mer, le combat reprend dans les salles d'un palais peuplé de gargouilles et de statues tout aussi agressives et bien d'autres surprises vous attendent encore. L'action est très rapide et, parfois, les ennemis emplissent l'écran sans que l'animation en soit ralentie, ce qui est assez impressionnant. Heureusement vous êtes loin d'être désarmé pour faire face à ces attaques. Non seulement vous pouvez augmenter très sensiblement la puissance de votre tir en ramassant des icônes, mais vous pouvez également vous procurer différentes armes supplémentaires qui viennent s'ajouter au tir de base. Ces armes ont un effet limité dans le temps, aussi mieux vaut les garder pour les moments difficiles et ce ne sont pas les occasions qui manquent.



Attention aux éruptions.



Les attaques sont incessantes.



Des décors d'un baroque accompli.

La réalisation de ce shoot-them-up tire un bon parti des capacités de la *Megadrive* à tous les niveaux : beaux graphismes (avec notamment de superbes monstres), animation fluide, scrollings différenciels et une bande sonore de qualité.

Avec des shoot-them-up spectaculaires comme *Gynoug* ou *Thunderforce III*, cette console est en train de s'imposer en tant que leader dans ce domaine.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

•MAJUSCULE•

PENDANT TOUS LE MOIS D'AVRIL,
POUR L'ACHAT D'UNE CORE GRAFX,
VOTRE MAGASIN **MAJUSCULE**
VOUS REMETTRA UN SUPERBE
SAC DE TRANSPORT PC ENGINE.



SUPER GRAFX + 1 JEU
1990,00 Frs



CORE GRAFX + 1 JEU
999,00 Frs



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs

POUR CONNAITRE LE MAGASIN
MAJUSCULE LE PLUS PROCHE DE CHEZ
VOUS, APPELEZ NOTRE HOT LINE
AU (16)99.08.95.72



CD ROM
2990 Frs

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY
Tél:(16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

Sim Earth

MACINTOSH

Sim City vous permettait de gouverner une ville. Sim Earth *propose le contrôle de l'évolution d'une planète entière. Une série de scénarios pour rêver l'impossible et l'occasion de se rendre compte qu'il n'est pas si facile d'être un dieu !*

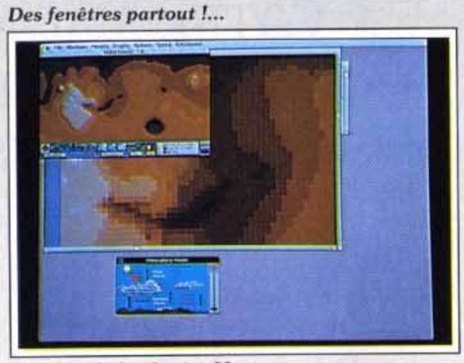
Maxis. Programmation : Fred Haslam et Will Wright ; graphisme : Catlin et Peter Mitchell-Dayton ; musique : Steve Hales.

Avec la dernière production de Maxis, la simulation passe à la vitesse supérieure ! En effet, les auteurs du désormais classique *Sim City* ne nous proposent rien de moins que de prendre le contrôle d'une planète. *Sim Earth* peut être défini comme une simulation de la vie et de son évolution. Le but du jeu est de créer une planète viable, où des êtres vivants peuvent croître et se multiplier.

La simulation, comme dans *Sim City*, est basée sur un mélange de modélisation par l'ordinateur et d'interactions de la part du joueur. Autrement dit, la machine gère la planète à partir des équations que les programmeurs lui ont fournies. Elle réagit selon une certaine logique. Par exemple, si des animaux se développent en trop grand nombre sur un territoire trop petit, au bout d'un certain temps, la végétation, puis les bêtes disparaîtront. A côté de cette simulation quasi autonome, le joueur contrôle l'évolution de la situation en jouant sur une multitude de paramètres. Il veut qu'un nouveau continent apparaisse ? Il n'a qu'à sélectionner l'icône des événements clés et placer une petite irruption volcanique au milieu de l'océan. De même, il pourra contrôler le développement de la population en choisissant de privilégier les savants plutôt que les artistes.



Des fenêtres partout !...



La carte de la planète Mars.

Une multitude d'outils sont à sa disposition. Certains ont une influence sur les éléments naturels (altitude des continents, paramètres régissant l'activité tectonique, le climat). D'autres lui permettent de contrôler les écosystèmes (appelés Biomes), c'est-à-dire l'ensemble du règne végétal et animal, en choisissant un type de climat (polaire, équatorial, etc.), de végétation (forêt, désert, jungle). Enfin, il lui sera possible de régir les formes de vie en accélérant la reproduction ou la mutation des espèces, en contrôlant le bien-être de sa population.

Ces différentes actions coûtent à chaque fois une certaine quantité d'énergie appelée Omega. Vous partez avec un certain potentiel d'Omega, et il faudra prendre garde à ne pas le gaspiller.

Derrière le jeu se cache une théorie scientifique, dite de Gaia (J. Lovelock). Celle-ci voudrait que la Terre, un peu comme un être vivant, puisse avoir une interaction sur les événements se passant à sa surface, et puisse ainsi, dans une certaine mesure, s'auto-réguler, afin d'éviter tous problèmes majeurs à long terme. *Sim Earth* présente d'ailleurs une petite planète, avec une face humaine, qui exprime sa satisfaction ou son mécontentement, en cas de pollution par exemple.

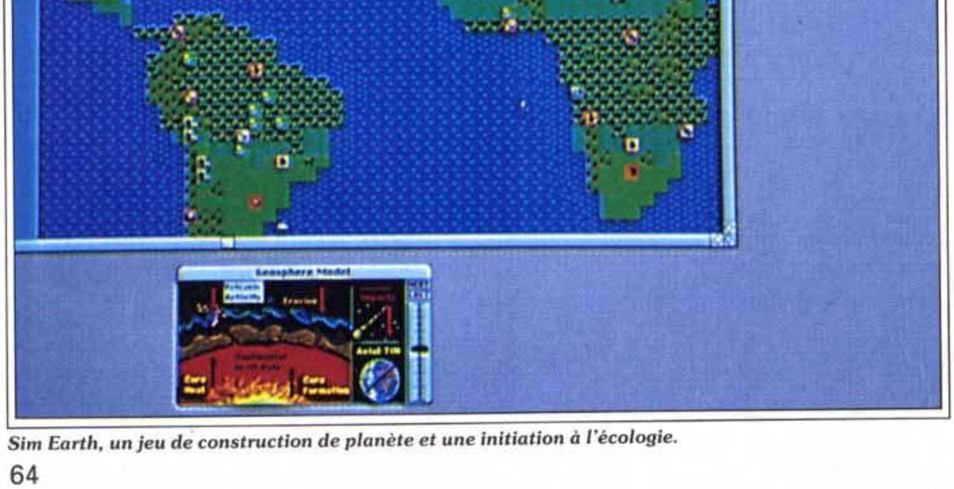
Le facteur temps est présent dans ce jeu. La simulation s'effectue sur un certain espace (la planète) mais également pendant une certaine durée. Vous pouvez ainsi démarrer une simulation au pré-cambrien (-500 millions d'années), passer par l'âge de bronze pour arriver jusqu'à l'âge atomique, ou même jusquà notre futur baptisé Nano Tech. Le jeu peut se dérouler en temps réel ou bien en temps accéléré.



Le niveau de la mer est en baisse...

La simulation propose une série de scénarios ou bien vous laisse la possibilité de créer de toute pièce votre planète. Aquarium est un monde sans continents. A vous d'en créer et d'y faire naître la vie. Stag Nation vous demandera d'aider les humains à sortir de l'âge de pierre. Dans Mars ou Venus, il vous faudra transformer ces planètes pour que la vie puisse s'y développer. L'interface utilisateur a été particulièrement soignée. Le jeu se dirige entièrement à la souris. Les icônes ne sont pas nombreuses, si bien que l'on s'y retrouve. Les différents éléments de contrôle sont accessibles en un seul coup d'œil. Enfin, *Sim Earth* est graphiquement une réussite. De même, l'environnement sonore a été soigné : de petites mélodies retentissent lorsque l'ordinateur nous prévient qu'un événements important vient d'avoir lieu. Une simulation passionnante et intelligente. François Hermellin

Type	*simulation*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★★
Animation	*–*
Bruitages	★★★★
Prix	*D*



Sim Earth, un jeu de construction de planète et une initiation à l'écologie.


TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!
TETRIS
COMPOSEZ DES LIGNES AVEC DES FORMES QUI TOMBENT TOUJOURS PLUS VITE
ADVENTURES OF LOLO
GLANEZ LES SEURS ET SURMONTEZ LES MONSTRES POUR DELIVRER LALA
BUBBLE BOBBLE
FAITES DES BULLES ET ENFERMEZ LES MONSTRES POUR DELIVRER VOS AMIS
SOLOMON'S KEY
CREEZ DES BRIQUES ET ENFERMEZ LES DEMONS AVEC LES CLES
MANGEZ LES MONSTRES
50 TABLEAUX
2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *
50 TABLEAUX
100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants
LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT EXCLUSIVEMENT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
* également disponible sur console portable Game Boy.
FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent



The Light Corridor

Amstrad CPC, disquette Infogrames

Bien sûr, cette version *CPC* de *Light Corridor* ne peut en aucun cas concurrencer les jeux *ST* ou *PC* (cf *Tilt* n° 84). En revanche, puisque c'est surtout la stratégie qui donne du piment à cette partie, l'*Amstrad* se sort relativement bien de cette adaptation. Pour diriger une balle dans une suite complexe de couloirs, le joueur déplace à l'écran une raquette carré. Il doit orienter les rebonds de la balle pour qu'elle passe les obstacles qui freinent sa progression. Les graphismes de cette version *CPC* sont d'une grande simplicité. Mais le plus important n'est-il pas la souplesse et les nombreuses options de ce jeu ? A signaler par exemple que vous pourrez mettre en place ici vos propres corridors ou encore régler la vitesse du jeu et sélectionner un ou deux joueurs.
Un bon logiciel d'action, mais surtout de réflexion, qui mérite de figurer dans votre ludothèque. Olivier Hautefeuille

Type	***action/réflexion***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	***B***

Bayou Billy

NES Nintendo, cartouche Konami

Bayou Billy vivait heureux en Louisiane, quand un caïd de la pègre a décidé d'enlever sa fiancée et de le faire chanter. Mais c'est mal le connaître, car l'aventurier part immédiatement à sa recherche. Vous affrontez toutes sortes de dangers dans les marais, des gangsters jusqu'aux crocodiles, puis vous foncez à toute allure au volant de votre 4x4 en évitant les tirs d'un avion qui vous mitraille et vous faites un carton sur les gangsters dans les rues de la Nouvelle-Orleans. Tout au long de cette aventure, vous ramassez des armes, des munitions et bien d'autres équipements fort utiles à votre progression.
Konami figure parmi les meilleurs éditeurs sur *NES* et ce programme est à la hauteur de sa réputation. Tout d'abord, le graphisme est superbe, bien que l'on puisse regretter que les sprites aient tendance à clignoter, voire même à disparaître par instants. Mais le point fort de *Bayou Billy* repose avant tout sur la variété de l'action. Selon les niveaux, vous passez d'un beat-them-all à une course automobile en 3D. Mieux encore, le septième niveau est un jeu



de tir et si vous disposez du pistolet vous pouvez l'utiliser dans cette séquence, ce qui apporte une agréable diversion.
Alain Huyghues-Lacour

Type	***action***
Intérêt	***16***
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***D***

Car V Up

Atari ST, disquette Core



La version *ST* de ce superbe jeu d'arcade ne le cède en rien à celle de l'*Amiga* (*Tilt* n° 88). Vous contrôlez une voiture plus sauteuse qu'une puce, qui doit parcourir une série de plates-formes situées à différentes hauteurs. Les méchants monstres sont au rendez-vous pour vous gêner dans votre entreprise. En contrepartie, les nombreux bonus, aux effets très variés, vous faciliteront la tâche. La réalisation est d'un excellent niveau. Les graphismes style BD sont mignons à souhait, et l'animation sans reproche. La bande son offre, au choix, musique de qualité ou bruitages variés. La jouabilité est exemplaire à la manière des grands succès sur consoles. Un jeu indispensable. Jacques Harbonn

Type	***plates-formes***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***



Gemstone Legend

Amiga, disquette Loriciel

Loriciel nous propose un shoot-them-up à scrolling horizontal basé sur le monde de l'*heroic fantasy*. A pied ou juché sur une monture (vautour, dinosaure bipède ou poisson géant), vous serez en butte aux attaques des nombreux monstres. Les inévitables bonus (tirs plus puissants, invulnérabilité passagère) vous aideront à mener à bien votre quête et à vaincre les monstres de fin de tableau. La réalisation est d'un haut niveau. Les graphismes sont bien travaillés et chaque niveau dispose de ses propres décors et monstres. L'animation est excellente et le scrolling différentiel sur trois plans rapide et fluide. Les bruitages allient un fond musical agréable et des bruitages d'action variés. La jouabilité est au rendez-vous avec, en particulier, une progression de difficulté bien menée. La possibilité de jeu simultané à deux enrichit encore le jeu. Il manque cependant à *Gemstone Legend* le petit quelque chose qui fait les grands jeux et l'on peut regretter une certaine uniformité au sein d'un même tableau. Il n'en demeure pas moins un bon shoot-them-up qui vous fera passer d'agréables moments. Jacques Harbonn

Type	***shoot-them-up***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Version Atari ST

Cette version de *Gemstone Legend* est identique à celle de l'*Amiga* en dehors du scrolling horizontal légèrement moins fluide



mais qui reste cependant de performances très honorables. Les monstres sont toujours aussi variés. Un bon shoot-them-up. J.H.

Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Speedball II

Amiga, disquette Mirrorsoft

Après le succès de sa première version, ce combat futuriste et brutal, à mi-chemin entre le rugby et le football américain, est un grand hit sur *Amiga*. Passons rapidement sur les menus d'options et la gestion de la stratégie des matchs, menus qui vous permettent de jongler entre les modes entraînement, match simple ou championnat, et de gérer au mieux la fortune de votre équipe pour améliorer les capacités de chacun de vos joueurs. Car le véritable atout de cette partie tient surtout à la souplesse et la beauté de l'action. Les personnages sont grands, et ils répondent au moindre mouvement de la manette. Même



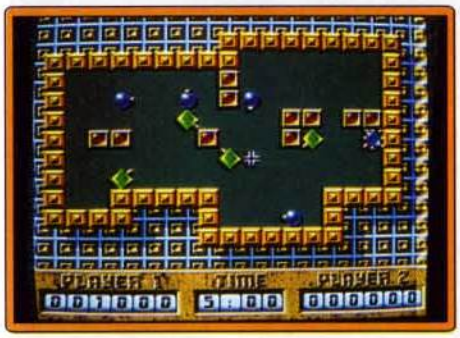
si le jeu est alors très rapide et que l'on ne voit qu'une petite partie du terrain, le scrolling et les animations impeccables de ce soft permettent de très bien suivre l'action. Impossible alors de ne pas accrocher à cette partie, et dès le premier match ! A cela s'ajoutent des graphismes « métalliques » où les ombres et effets de matière sont d'un réalisme impressionnant. Quant au bruitages, c'est encore mieux, des cris de rage des joueurs aux synthèses vocales du marchand de glace qui traverse les gradins, applaudissements, etc... Pour un principe de jeu sans grande originalité, *Speedball II* fait vraiment très fort, plus fort que *Speedball I*. A acheter de toute urgence, si l'on aime le sport et surtout l'action !

Olivier Hautefeuille

Type	***sport futuriste***
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Shuffle

Amiga, disquette Tale Software



Ce jeu de réflexion s'apparente de très près à *Atomix* (voir *Tilt* n° 79). Vous devez reconstituer en temps limité un ensemble formé d'un noyau central sur lequel se greffent des pièces diverses. Le problème est que ces pièces vont glisser jusqu'à rencontrer un obstacle, ce qui ne facilite pas leur positionnement précis. Vous devrez utiliser au mieux les éléments du décor et les autres pièces comme cale temporaire. De temps à autre, des bonus apparaissent un court moment, offrant temps supplémentaire, passage au tableau supérieur, etc. La réalisation est correcte, ce type de programme ne favorisant pas, de toute manière, une utilisation poussée des capacités de l'*Amiga*. Ce jeu risque fort tout à la fois de passionner les amateurs de casse-tête et de laisser complètement indifférent les autres, d'autant que la barre de difficulté haut placée peut décourager les curieux.

Jacques Harbonn

Type	***réflexion***
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Railroad Tycoon

Amiga, disquettes Microprose

Déjà testé dans sur *PC* (voir *Tilt* n° 79, page 62), *Railroad Tycoon* arrive enfin sur *Amiga*. Rappelons que ce logiciel est une simulation économique où le joueur personnifie un magnat du chemin de fer! Objectif du jeu : bâtir un réseau de voies ferrées, réaliser des bénéfices et surtout dominer ou éliminer les concurrents éventuels. Vous avez le choix entre trois terrains d'action c'est-à-dire les Etats-Unis, l'Europe centrale et la Grande-Bretagne.

Votre première mise de fonds s'élève à un million de livres sterling. Elle va vous servir à construire votre première ligne de chemin de fer, créer vos gares et acheter des trains. Le choix de villes à desservir, le type de gares utilisées et ses aménagements, le type de train sélectionné sont des facteurs déterminants pour la rentabilité de votre compagnies. Une fois votre réseau installé, vous devez gagner suffisamment d'argent pour étendre votre réseau et racheter vos concurrents !



La version *Amiga* est graphiquement identique à la version *PC*. Le système de jeu a été sensiblement amélioré et même allégé. L'animation est un peu lente à mon goût. Impossible de vous donner un avis sur les bruitages puisqu'il n'y en avait pas sur notre préversion testée. Un excellent jeu.

Dany Boolauck

Type	***simulation économique***
Intérêt	**17**
Graphismes	★★★★
Animation	★★★
Bruitage	-
Prix	**C**



Edd The Duck

Amiga, disquette BBC

Ce jeu de plates-formes très classique est pourtant bien sympathique. Pour libérer Edd le canard, vous devez le faire monter sans cesse en utilisant les différents plans disponibles. Diverses créatures vont gêner ▶

votre progression. Elles ne cherchent pas à vous poursuivre, effectuant un trajet fixe, mais ne sont pas facile à éviter pour autant. Vous disposez heureusement de boules de neige pour les immobiliser quelques instants. La réalisation, bien que n'ayant rien d'extraordinaire, reste très agréable. Les graphismes type dessin animé sont mignons à souhait. L'animation est correcte et une agréable petite musique met de l'ambiance. Le jeu est assez difficile car la moindre erreur d'appréciation vous fait descendre de plusieurs étages, avec le risque de heurter une créature au passage. Il faut apprendre à doser la hauteur et la longueur de ses sauts, fonction de la durée de maintien du mouvement. Un bon petit programme sans prétention.

Jacques Harbonn

Type — ***plates-formes***
Intérêt — ***12***
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***C***



World Championship Boxing Manager

PC tous écrans, carte son, disquette Krisalis

Manager plusieurs boxeurs et les hisser sur les plus fameux rings du monde, voilà votre mission. Contrairement à beaucoup de simulations de gestion sportive, ce soft n'est ni austère ni rébarbatif. Certes, on n'y manie aucun écran « action ». Mais la beauté des mises en scène et la gestion souris ont de quoi séduire. Dans votre bureau, il vous suffit de cliquer sur le téléphone, les dossiers ou agendas pour mener à bien toutes les phases du jeu. Il vous faudra par exemple contacter d'autres managers pour organiser des combats, faire espionner les boxeurs de l'adversaires pour adapter au mieux l'entraînement de votre sportif, passer du bureau à la salle du kiné ou au gymnase, prendre votre Porsche pour aller assister aux combats, etc. Toutes ces manipulations sont étayées par des graphismes hauts en couleur, quelques animations du plus bel effet (une superbe secrétaire qui roule des hanches...) et une bande son répétitive mais de bonne qualité (son Ad Lib). En bref, une simulation qui pourrait bien intéresser d'autres joueurs que les plus purs amateurs du genre.

Olivier Hautefeuille

Type — ***gestion de boxeurs***
Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — ***B***



Version Atari ST et Amiga

PC, *ST* et *Amiga*, même combat... Inutile d'en rajouter, ces trois parties sont en tout point identiques, même si la qualité graphique et sonore de l'adaptation *Atari* ne vaut pas celle du *PC* VGA muni d'une carte son.

O.H.

Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — ★★★
Prix — ***B***

Pick'n Pile

Amiga, disquette Ubi Soft

Après la version *ST* (*Tilt* n° 86), voici la version *Amiga* de cet excellent jeu de stratégie/action dans la lignée de *Tetris* et autres *Klax*. Le thème en est fort simple. Il suffit en effet d'empiler des boules de même couleur pour les faire disparaître. Mais, si les choses sont faciles au début, il en va tout autrement à haut niveau. Outre le temps de plus en plus réduit, vous devrez résoudre le problème des pots de fleurs inamovibles,



des petits bonhommes qui accélèrent le temps, des flammes et autres joyeusetés. Bien que la réalisation ne tire pas partie des capacités graphiques de l'*Amiga*, le jeu reste d'un bon niveau, en particulier grâce à une animation rapide et des bruitages simples mais entêtants à la manière de *Tetris*. La jouabilité est excellente, tant par une gestion souris sans reproche que par un dosage bien gradué de la difficulté. Un excellent jeu qu'on a bien du mal à quitter.

Jacques Harbonn

Type — ***stratégie/action***
Intérêt — ***17***
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — ***C***

Warlords

Amiga, disquette SSG

Ce wargame vous convie à une dure guerre dans un monde médiéval. Huit armées vont s'affronter, contrôlées par un joueur ou par le programme. Le niveau du wargame peut être finement réglé en attribuant la puis-



sance désirée aux chefs de ces armées. Vous allez conquérir tours et châteaux, mais attention : dans ce dernier cas, jugez soigneusement des forces en présence si vous ne voulez pas que votre armée soit anéantie. Votre chef devra aussi gérer au mieux ses revenus (pour construire, par exemple, de nouvelles tours) et explorer les lieux intéressants pour mettre la main sur des objets utiles. La réalisation est d'un bon niveau. Le double écran mode carte et vue en perspective avec effet de relief permet à la fois une bonne représentation d'ensemble et des graphismes agréables. Quelques bruitages complètent l'ambiance. Le programme se montre un adversaire de taille dès les premiers niveaux. Un wargame sympathique et original.

Jacques Harbonn

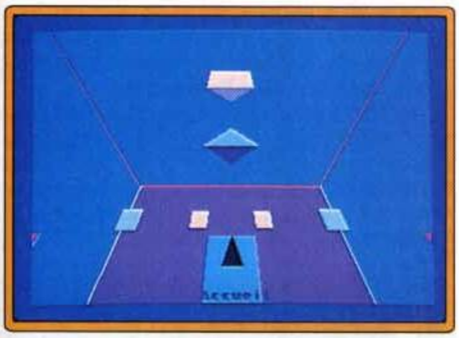
Type — ***wargame***
Intérêt — ***13***
Graphisme — ★★★★
Animation — -
Bruitages — ★★★
Prix — ***C***

Alpha Waves

Atari ST, Infogrames

Après le hit remporté par la version *PC*, cette adaptation d'*Alpha Waves* sur *Atari*

ST risque de déclencher les mêmes frissons que sa consoeur. Vous dirigez un petit module dans un univers 3D. Le but de chaque tableau est d'atteindre des plates-formes successives sur lesquelles vous rebondissez sans cesse. L'issue, une porte le plus souvent située très haut sur l'un des murs, vous donnera accès à la chambre suivante. *Alpha Waves* développe un jeu lent, onctueux comme un mal de mer sur le



Titanic. L'animation est si souple et les visions 3D si chavirantes que l'on ne peut qu'accrocher à cette partie toute en finesse, à cette prise de tête infernale. Bien sûr, le décor de chaque salle est d'une incroyable pauvreté. Mais qu'importe ! Ce qui compte ici, c'est de planer astucieusement et de viser juste. Original, très bien réalisé, *Alpha Wave* version *ST* est tout de même un petit peu différent de la version *PC* : il est plus sujet à l'inertie et il faudra négocier les virages sur l'aile avec encore plus de précision. Génial, si l'on apprécie la simplicité du principe.

Olivier Hautefeuille

Type	***action inertie 3D***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

Galares

Megadrive, cartouche Reno

Vous affrontez aliens et monstres de fin de niveau tout au long de ce shoot-them-up à



scrolling horizontal, mais il faut souvent se battre en prenant garde à éviter différents obstacles. Vous disposez d'un module que vous pouvez envoyer en avant, afin de capter l'énergie des vaisseaux ennemis. Cela vous permet d'augmenter votre puissance de feu ; le type de tir que vous obtenez ainsi est différent selon l'alien auquel vous pompez l'énergie. Il est également possible de se procurer un écran protecteur de la même manière.

Galares ne serait qu'un shoot-them-up de plus sans le système permettant de capter l'énergie de vos adversaires. Cette intéressante innovation pimente l'action et l'on obtient de très bons résultats une fois que l'on maîtrise cette technique.

L'animation est aussi rapide que fluide et les monstres de fin de niveau sont particulièrement réussis. Une guerre galactique d'un nouveau type.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***shoot-them-up***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***D***



Gazza 2

Atari ST, disquette Empire

Ce jeu de football vous propose de jouer contre l'ordinateur ou contre un ami. Comme d'habitude, vous ne pouvez contrôler qu'un joueur à la fois, celui qui est le plus proche de la balle (marqué par une flèche pour faciliter son repérage). Le gardien de but, en revanche, est géré par le programme. Le terrain est représenté du dessus, à la manière de *Kick Off,* l'écran ne représentant qu'une partie du terrain, une petite fenêtre vous permettant d'avoir une vue d'ensemble. Toutefois, ici, le terrain est placé horizontalement. La réalisation est très moyenne. Si le jeu rappelle au premier abord *Kick Off,* on est loin de la qualité de jeu de ce dernier. L'animation est hachée et lente et la gestion de la balle très classique (le joueur garde la balle au pied tant qu'on ne lui la dérobe pas). Ne vous laissez pas abuser par la relative ressemblance avec *Kick Off* à l'écran, ce jeu ne lui arrive pas la cheville.

Jacques Harbonn

Type	***football***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	***C***

POP UP

Amiga, disquette Infogrames

Voici un bon petit jeu d'action/réflexion qui profite sur *Amiga* d'une animation très souple et de bruitages vraiment craquants. Cette version est plus ludique que celle que nous testions sur *PC.* Le but de votre mission est de faire rebondir une boule sur des plates-formes, afin de décrocher tous les



bonus qui encombrent le décor et surtout de ne pas tomber dans une impasse. Certaines plates-formes sont penchées et renvoient votre balle sur le côté. D'autres se brisent après quelques impacts et vous empêchent de revenir sur vos pas... Tous les tableaux ont leur propre stratégie et l'éditeur d'écran vous permettra, une fois explorés tous les niveaux du jeu, de mettre en place des traquenards savants. Rien de bien neuf, certes pas un grand hit, mais un bon logiciel pour les passionnés du genre, ceux qui aiment l'action comme la réflexion.

Olivier Hautefeuille

Type	***action/réflexion***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***

Space War

Amiga, disquette Odyssey

Space War vous propose une série de duels de vaisseaux spatiaux. Avant de commencer le combat, vous pouvez définir le type de vaisseau employé pour chaque



camp (chaque vaisseau dispose de ses propres armes), la puissance des moteurs et des écrans de protection et le lieu du ▶

combat (vide intersidéral, champ d'astéroïdes, proximité d'une planète géante ou trou noir).
La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme des vaisseaux est bien travaillé, et leur animation rend parfaitement l'effet d'inertie. La bande sonore est riche avec des bruitages d'action variés et un large recours aux digitalisations vocales. En dépit de ces qualités et de la variété des options de départ, le jeu est assez vite lassant contre l'ordinateur. En revanche, le jeu à deux, l'un contre l'autre, est beaucoup plus prenant, d'autant plus qu'il est facile d'équilibrer les chances en fonction du niveau de chacun. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



Aleste

Megadrive, cartouche Toaplan

Ce shoot-them-up à scrolling vertical se déroule à une vitesse d'enfer qui vous mettra les nerfs à vif. Vous obtenez des armes différentes, selon la couleur des icônes que vous ramassez, et vous pouvez également choisir la position des modules que vous récupérez en chemin.
Tout en affrontant des aliens qui foncent sur vous à toute allure, vous devez éviter des marteaux pilons ou des rochers, sans oublier de monstrueuses machines de guerre qui vous barrent le chemin à intervalles réguliers.
Aleste, dont il convient de noter qu'il s'agit du premier shoot-them-up vertical en plein écran sur *Megadrive,* présente également la particularité d'être très rapide. Les aliens vous mettent vraiment la pression, ce qui rend l'action très excitante. Si l'on a bien du mal à tenir le coup lors des premières parties, cela s'arrange une fois que l'on maîtrise bien les différents types d'armement. Le seul véritable défaut de ce programme vient du fait que l'on en vient à bout assez rapidement. Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Mean Streets

Atari ST, disquette US Gold

Après la version *Amiga* (*Tilt* n° 86), voici la version *ST* de cet excellent logiciel combinant avec bonheur enquête policière, simulateur de vol simplifié et scènes de com-



bat. Engagé par la fille d'un grand savant, vous devrez éclaircir le mystère du prétendu suicide de son père. Pour cela, vous devrez vous rendre dans tous les endroits intéressants en pilotant votre speeder (sorte de voiture volante), en fouillant les lieux, en interrogeant les personnes et en vous défendant contre les agressions. La réalisation est excellente, le programme utilisant tour à tour 3D vectorielle pour la simulation de vol et graphisme plus classique mais très fouillé pour les lieux à visiter. De nombreuses animations graphiques et sonores digitalisées renforcent l'ambiance. L'ergonomie de la fouille des lieux est sans reproche, tout se commandant à la souris. De plus, le contrôle automatique du speeder permet de se consacrer uniquement à l'aventure. Seuls les combats sont un peu frustrants. Une excellente enquête policière (jeu en français). Jacques Harbonn

Type	*aventure/simulateur de vol/combat*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

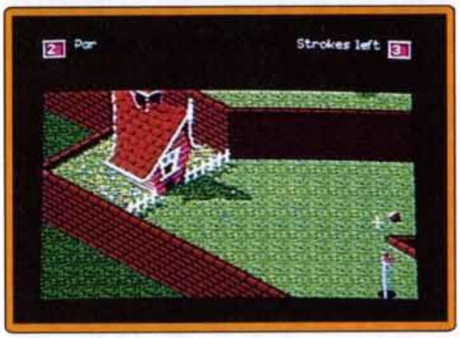


Quicksilver Pinball

Amiga, disquette Actionworks

Quicksilver Pinball est un flipper à deux étages. Chaque étage dispose de son propre jeu de flippers (celui du haut étant asymétrique) et le passage d'un niveau à l'autre s'effectue par un changement d'écran instantané qui ne perturbe absolument pas le jeu. Bien que peu impressionnant graphiquement, ce jeu n'en demeure pas moins très agréable à jouer. Il offre, en effet, une conception intelligente (ni trop difficile, ni trop facile), une animation excellente (les rebonds de la balle sont parfaitement naturels et l'effet d'inertie très bien rendu) et des bruitages complètement superposables à ceux d'un vrai flipper. Tout au plus peut-on regretter l'impossibilité de manipuler la machine et les réactions de vivacité moyenne des flippers.
Jacques Harbonn

Type	*flipper*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



Zany Golf

Megadrive, cartouche Electronic Arts

Zany Golf présente les parcours de golf miniature les plus drôles qui aient été jamais inventés. Mais si on s'amuse beaucoup, il faut s'accrocher pour terminer les parcours dans le nombre de putts qui vous est aloué. Hélas *Zany Golf* ne présente que neuf parcours différents, , mais on n'en vient pas à bout facilement et la présence de quatre niveaux de difficulté soutient l'intérêt de ce programme.
Encore un succès micro adapté sur *Megadrive* par Electronic Arts. C'est bien joué, car *Zany Golf* est un logiciel très original qui n'a aucun équivalent sur cette console.
Si le jeu n'a rien perdu de son charme, on regrettera toutefois que la réalisation ne tire pas le meilleur parti des capacités de la *Megadrive.* En effet, les graphismes auraient mérité d'être plus soignés, le jeu n'est pas en plein écran et l'animation est nettement saccadée. Mais en dépit de ses défauts, *Zany Golf* reste un programme très amusant. Alain Huyghues-Lacour

Type	*golf miniature*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Shanghai

Lynx, cartouche Atari

Shanghai est une réussite originale, dans laquelle il convient de faire disparaître tous les dominos de mah-jong en les réunissant par paire. Il est important d'employer une bonne tactique et de bien réfléchir avant d'enlever des pièces, si vous ne voulez pas vous retrouver bloqué. Le principe du jeu est identique à celui des versions micro, sauf que vous avez le choix entre divers positionnements de pièces, ce qui offre une certaine variété.
Ce grand classique d'Activision figure sur la plupart des formats et c'est le type même de programme qui se prête bien à une conversion sur console de poche (du reste, il est également disponible sur *Game Boy*). On pouvait craindre que les pièces ne soient illisibles en raison de la petite taille de



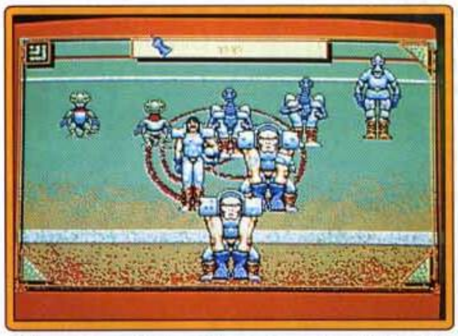
l'écran. *Atari* a résolu ce problème en simplifiant les idéogrammes et en montrant un agrandissement du domino sur lequel est placé votre curseur. Un programme passionnant. Alain Huyghues-Lacour

Type	*réflexion*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

M.U.D.S.

Amiga, disquette Rainbow Arts

M.U.D.S. est original mais... très peu ludique ! Dans cet univers futuriste, on offre la possibilité aux prisonniers de se racheter par le sport. Vous allez ici gérer une équipe, voyager de ville en ville pour combattre les équipes adverses. Entre deux matchs, vous visiterez les hôtels, banques, magasins ou rebouteux de la cité. Mais tout cela n'est que prémisse bien peu captivant à l'action sur le terrain. Et là, même si l'univers dans lequel vous plongez est étonnant, votre joystick risque bien vite de s'y ennuyer. Le sport proposé ici est pourtant original : les joueurs, créatures aux silhouettes étranges, tentent de lancer dans un panier des flonks, de petits sauriens qui servent de ballon. Il existe beaucoup de règles, de situations cocasses, bagarres sur le terrain, l'arbitre alien qui siffle à tour de bras... mais pour bien peu d'action en définitive ! La progression des joueurs sur le terrain est trop lente et l'ensemble de toutes les phases action n'a pas le dixième de la vitalité d'un *Speedball II* par exemple. Les gra-



phismes sont, de même, trop simplistes. En enrichissant à l'extrême l'environnement des matchs, la description d'un univers étrange et la stratégie de gestion de l'équipe, le tout au détriment de l'action, *M.U.D.S.* a perdu son punch... C'est un jeu riche et varié, original. Mais il lui manque l'essentiel, le fait de tenir en haleine le joueur sur le terrain. Olivier Hautefeuille

Type	*sport futuriste et gestion d'équipe*
Intérêt	*7*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Solar Jetman

NES Nintendo, cartouche Nintendo

Vous explorez douze mondes à la recherche des morceaux du célèbre vaisseau d'or. Vous utilisez une navette que vous dirigez en donnant des poussées de réacteur et lorsque votre appareil est détruit, vous tentez de retourner au vaisseau en volant avec votre combinaison spatiale.



Si le carburant vient à manquer, il faut ramasser un réservoir ou retourner au vaisseau mère pour refaire le plein. Vous ramassez divers équipements en cours de route et il est également possible d'en acheter si vous avez assez de points.
Solar Jetman reprend le principe des jeux micros comme *Thrust* ou *Oids*. Le tir joue un rôle très secondaire dans ce type de programme, car tout repose sur votre habileté de pilote. Il faut beaucoup de sang-froid pour voler entre deux parois tout en remorquant une charge, d'autant plus que des aliens en profitent pour vous attaquer. Vous devez également tenir compte de la force de gravité, d'autant plus qu'elle n'est pas la même sur chaque planète. Les graphismes ne sont pas géniaux, mais les commandes répondent parfaitement bien et c'est l'essentiel. Un programme très prenant qui exige de la concentration et beaucoup de précision. Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*



Chip's Challenge

Amiga, disquette US Gold

Le but de ce jeu d'action/réflexion est simple : vous devez ramasser tous les chips disséminés dans chaque niveau, avant de rejoindre la sortie. Il faut résoudre des problèmes variés pour y parvenir, car le passage est barré par des portes, des murs invisibles, des tapis roulants et bien d'autres obstacles encore. *Chip's Challenge* comporte près de 150 niveaux, mais heureusement un code vous est donné chaque fois que vous en terminez un.
US Gold a eu l'excellente idée de réaliser des conversions micro de ce programme réalisé par Epyx pour la *Lynx*. La principale difficulté provient des énigmes, qui se compliquent de plus en plus, alors que l'aspect action est généralement assez limité. Il est possible de perdre une vie à la suite d'une fausse manœuvre, mais c'est assez rare. Comme tous les programmes de ce type, *Chip's Challenge* ne présente pas une réalisation impressionnante, mais l'intérêt de jeu est au rendez-vous. Les amateurs de casse-tête ont de quoi se régaler.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*réflexion/action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Hard Drivin' 2

PC tous écrans, disquette Domark

Hard Drivin' 2 est la suite de *Hard Drivin'* sur micro (et non la conversion du jeu de salle d'arcade). Très proche du premier volet pour ce qui est des graphismes, il offre quelques originalités. Quatre circuits différents sont proposés, avec pour chacun deux parcours. Un éditeur de circuits est fourni, qui permet de renouveler l'intérêt du jeu en créant de nouveaux parcours ou en éditant ceux existant déjà. La vitesse des



animations a été améliorée, et permet au jeu d'être nettement moins poussif. Malheureusement, le contrôle (au clavier ou à la souris) devient d'autant plus approximatif, et l'absence de volant (comme en salle d'arcade) nuit très fortement à la maniabilité de votre véhicule. Garder votre voiture sur la route est une véritable gageure, d'autant que les obstacles (voitures et autres loopings) sont foison. L'éditeur, qui présente le majeur intérêt de cette nouvelle version, pèche lui aussi par son manque d'ergonomie. Les circuits ne se fermant pas automatiquement, il est nécessaire de bien calculer pour arriver à faire coïncider le tronçon de départ et le tronçon d'arrivée. En revanche, tous les éléments du jeu (terrains variés, ponts, loopings...) sont disponibles, et il est possible de répartir les voitures contrôlées par la machine. Un jeu moyen.

Jean-Loup Jovanovic

Type — **conduite automobile**
Intérêt — **13**
Graphisme — ★★★★ **(VGA)**
Animations — ★★★★★ **(286)**
Bruitages — ★★
Prix — **C**



Version Atari ST

Une fois encore, les versions *Atari ST* et *Amiga* d'*Hard Drivin' II* sont semblables en tout point.
L'éditeur de circuit est puissant et le programme parfois difficile à manier, mais très bien conçu, surtout pour le maniement souris/joystick. Une bonne simulation qui vous changera des classique courses de formule 1.

Olivier Hautefeuille

Intérêt — **15**
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — **C**

Version Amiga

Cette version *Amiga* d'*Hard Drivin' II* est à mon goût très convaincante. Le fait que l'on puisse décider de l'emploi de la souris ou du joystick pour gérer l'accélération et le passage des vitesses donne beaucoup de souplesse à la simulation.
Mais le principal « plus » de cette nouvelle version, c'est l'éditeur de circuit, d'une incroyable précision, qui permet de mettre en place des parcours diaboliques. *Hard Drivin'II* est un très bon programme, qui ne sur-



passe pas quand même le merveilleux Tilt d'or, *Indianapolis 500.*

O.H.

Intérêt — **15**
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — **C**

Action Stations

PC CGA EGA, disquette Storm Computers

Action Stations n'intéressera que les plus purs adeptes de la stratégie, du wargame qui n'offre aucune place à la visualisation de l'action. Concurrent direct de *Harpoon, Action Stations* propose en effet un jeu encore plus austère mais aussi plus puissant que celui de son confrère. Après avoir choisi un scénario, un niveau de difficulté, et le mode un ou deux joueurs, le capitaine de la flotte va manier des tableaux dignes des plus beaux tableurs. La souris, très maniable, ouvre menus et sous-menus, et évite le plus souvent la frappe clavier. En revanche, la prise en main du logiciel est assez ardue, notice volumineuse et anglaise... Face à *Harpoon, Action Stations* profite d'une stratégie bien plus poussée, et surtout de sauvegardes de scénario très judicieuses qui permettent par exemple de rejouer une partie en changeant la difficulté, ou encore de reprendre une offensive en inversant les camps, afin de voir comment réagit l'ordinateur à votre place. En contrepartie, *Harpoon* offre un jeu plus visuel (représentation des cartes, zoom) qui risque moins de dérouter les novices de ce genre de programme.
Pour le soft testé ici, les cartes existent bien mais sont d'une laideur repoussante. Voici



donc un logiciel vraiment difficile à manier, que l'on achètera que si l'on est un pur adepte du genre. En l'attente d'autres produits équivalents, *Tilt* vous promet pour les mois à venir un challenge corsé sur les simulateurs de combats navals type wargame !

Olivier Hautefeuille

Type — **wargame naval**
Intérêt — **15**
Graphisme — ★★
Animation — -
Bruitages — ★
Prix — **D**

Ultimate Ride

Atari ST, disquette Mindscape

Nous vous avions présenté, dans le numéro 84 de *Tilt*, la version *Amiga* de cette excellente course de motos. L'un des points forts du programme est la très grande richesse des options de jeu : jeu en solitaire ou à deux, l'un contre l'autre, choix de la machine et du circuit, paramétrage complet du jeu prenant en compte la difficulté, la longueur du circuit, la nature des virages, les



conditions climatiques, le surgissement d'obstacles inopinés (animaux) et bien d'autres.
La réalisation est excellente. Le mélange de dessin classique pour le moto, et de dessin vectoriel pour le circuit donne un rendu très réaliste. Un bon point aussi pour la fenêtre plein écran dans le jeu en solitaire et les deux fenêtres côte à côte pour le duel à deux. L'animation est aussi rapide et fluide que sur *Amiga*. Les bruitages rendent bien les variations de régime du moteur.
Une fois habitué aux commandes très sensibles, la jouabilité est excellente. Inutile d'espérer faire le circuit à vitesse maximum. Il faut en permanence jouer sur la manette des gaz et le changement de vitesse pour virer sans être déporté tout en poussant sa machine dans les lignes droites. *Ultimate Ride* est l'une des meilleures courses de motos avec *Team Suzuki*.

Jacques Harbonn

Type	***course de moto***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***



The Hunt For Red October

Atari ST, disquette Grandslam

Attention ce jeu n'a rien à voir avec le simulateur de sous-marin de Datasoft. Si le thème est toujours un sous-marin, ce jeu n'est rien d'autre qu'un shoot-them-up à scrolling horizontal. Vous devrez guider votre navire dans un tunnel aquatique aux parois déchiquetées et dangereuses. Il vous faudra aussi éliminer les adversaires et récupérer au passage les bonus et surtout les packs d'essence indispensables pour poursuivre votre route.
La réalisation est d'un bon niveau en ce qui concerne les graphismes et le scrolling horizontal assez fluide, ce qui n'est pourtant pas le point fort des *ST*. L'ambiance sonore est rendue, au choix, par musique ou bruitages d'action, ce qui est un peu dommage. Mais le point noir concerne la jouabilité médiocre. Les programmeurs ont jugé bon d'inclure un effet d'inertie sur les mouvements du sous-marin, ce qui complique singulièrement la conduite dans les passages difficiles et oblige à se limiter à de petits mouvements. Un jeu guère passionnant. Grandslam nous avait habitué à mieux.

Jacques Harbonn

Type	***shoot-them-up***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

Mighty Bombjack

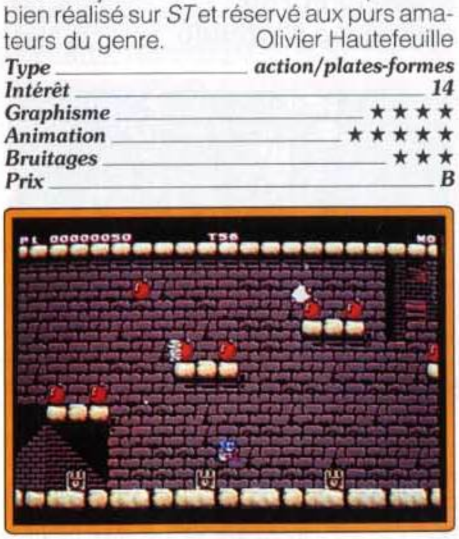
Atari ST, disquette Elite



Classique mais si souple qu'il peut séduire l'amateur d'action et de plates-formes, *Mighty Bombjack* place sous les commandes de votre joystick un petit personnage plein de courage. Son but, collecter toutes les bombes de chaque tableau et surtout utiliser au mieux les divers pouvoirs magiques qui apparaissent sur le parcours. Les deux atouts majeurs de cette quête sont d'une part la souplesse de votre déplacement, d'autre part la richesse des armes mises à votre disposition. Côté souplesse, on appréciera le fait de pouvoir déplacer le personnage lorsqu'il saute, et cela avec une précision maximum qui permet de slalomer stratégiquement entre les nombreux ennemis. Les armes et bonus sont de divers types : ils peuvent vous rapporter plus de pièces d'or, figer vos ennemis, etc... Un jeu finalement très classique mais bien réalisé sur *ST* et réservé aux purs amateurs du genre.

Olivier Hautefeuille

Type	***action/plates-formes***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***



Version Amiga

Même souplesse et bien sûr même scénario pour cette version *Amiga*. *Mighty Bombjack* profite en revanche sur cette machine d'un contexte sonore bien plus soigné. Un jeu classique mais vraiment prenant.

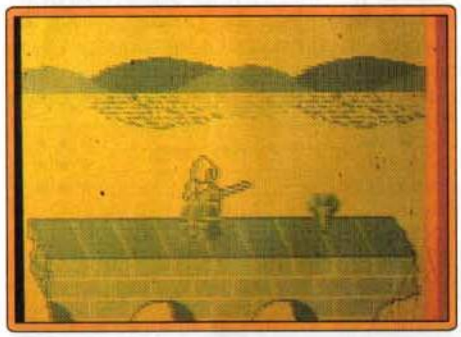
O.H.

Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***

Fortress of Fear

Game Boy, cartouche Acclaim

Le chevalier Kuros se lance à l'assaut de la forteresse de son vieil ennemi, le sorcier Malkil. Tout au long de ce véritable parcours du combattant, vous massacrez toutes sortes de créatures à coups d'épée et vous sautez au dessus du vide avec précision. Il faut également prendre le temps de rechercher des clés et des pierres précieuses, sans oublier de ramasser de la nourriture pour reprendre de l'énergie, ou encore des talismans qui se révèlent fort utiles.



Fortress of Fear est supposé être le dixième épisode de la série *Wizards and Warriors*, bien connue des possesseurs de *NES*. Cet excellent jeu de plates-formes est agrémenté de quelques ingrédients d'arcade/aventure. L'action très soutenue, alliée à une excellente jouabilité, fait que l'on se prend tout de suite au jeu. Les parties s'enchaînent et on progresse un peu plus loin à chaque fois, au fur et à mesure que l'on prend la mesure des ennemis et des différents pièges. Efficace.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***plates-formes***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***B***

A Prehistoric Tale

Atari ST, disquette Thalion

Si le scénario de cette partie d'action/plates-formes est plutôt originale et la réalisation convaincante, ce conte préhistorique manque finalement de saveur. Pour sauver les premiers âges de l'univers, vous ▶

aller ramasser sur chaque tableau les œufs de dinosaure qui s'y trouvent éparpillés. Il faudra, bien entendu, faire face en même temps à de nombreux ennemis, et utiliser des armes inédites, des souris pour chasser les papas dinosaures, des pierres pour écraser les sales bestioles, etc... Voici donc un scénario très complet et bien mis en scène (les graphismes sont colorés, précis et la richesse des tableaux intéressante).



Pourquoi, dans ces conditions la partie n'accroche-t-elle pas le joueur ? Tout simplement parce que l'action est trop facile et que la plupart des pièges et astuces, ingénieux et novateurs, ne sont pas assez, ou mal exploités. Résultat, on passe tous les tableaux sans ne jamais frissonner et... on décroche. Dommage. Olivier Hautefeuille

Type	*action/plates-formes*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



Version Amiga

Superbe bande son, superbe intro, superbes bruitages... Impossible à part cela de trouver une quelconque différence entre les versions *ST* et *Amiga*. Même jeu, même critiques. O.H.

Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Cadash

PC Engine, carte Taito

Seul ou en compagnie d'un autre joueur, vous partez à la recherche de la fille du roi qui a été enlevée par un redoutable sorcier. Avant de commencer votre quête, vous choisissez le personnage que vous désirez incarner, parmi les quatre qui vous sont proposés et qui disposent de caractéristiques très différentes. Ce choix est important, car il faut adopter une tactique particulière selon que vous prenez le mage ou l'amazone, par exemple. Tout au long de votre quête, vous affrontez des créatures



redoutables et vous franchissez toutes sortes d'obstacles.
Ce jeu d'arcade de Taito présente la particularité de faire quelques emprunts aux jeux de rôle, ce qui est inhabituel de la part de cet éditeur. Mais rassurez vous, il s'agit avant tout d'un beat-them-all qui ne décevra pas les fans d'arcade. De temps à autre, vous avez la possibilité de dialoguer avec différents personnages, mais cela ne vous avancera pas beaucoup, à moins que vous ne lisiez couramment le japonais. Toutefois, il n'est pas indispensable de comprendre les dialogues pour progresser dans le jeu, il faut plutôt compter sur ses réflexes.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

SD Great Battle

Super Famicom, cartouche Nintendo



Vous contrôlez un petit robot qui affronte différents adversaires sur des rochers suspendus dans le ciel. Vous passez de l'un à l'autre en empruntant des plates-formes mobiles, ce qui demande beaucoup de précision. Par la suite, vous explorez les remparts d'un château, tandis que la tempête fait rage et que d'autres adversaires se lancent à l'attaque. Vous avez la possibilité de transformer votre personnage à volonté et celui-ci dispose d'armes différentes selon que vous adoptez l'une des trois formes disponibles.
La conversion de ce jeu d'arcade tire un bon parti des capacités de la *Super Famicom*, avec de beaux graphismes et une animation assez impressionnante. L'action est prenante, mais il faut bien reconnaître que *SD Great Battle* vaut surtout par la qualité de sa réalisation. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais la présence d'option continue permet de progresser assez loin dans le jeu. Encore un programme de la *Super Famicom* qui vous donne l'impression de jouer sur une borne d'arcade.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*n.c.*

★ Crime Wave

Atari ST, disquette US Gold

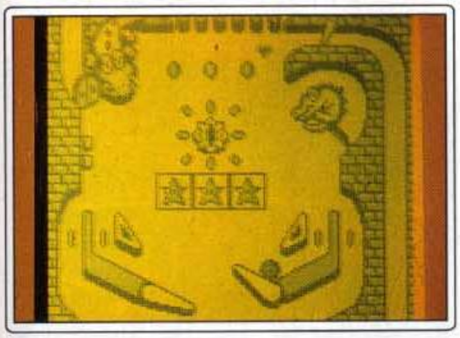
Une puissante organisation criminelle a poussé l'audace jusqu'à enlever la fille du président des Etats-Unis. Vous agrippez votre fusil-mitrailleur et vous descendez dans la rue pour affronter les tireurs de l'organisation.
Pas de question de travailler en finesse, vous tirez sur tout ce qui bouge et vous évitez les balles ennemies en vous déplaçant vers le devant ou le fond de l'écran. Il y a des bonus à ramasser, ainsi que des armes supplémentaires, comme un lance-roquettes des plus efficaces.
On est tout de suite séduit par les séquences de présentation, qui comportent d'excellentes digitalisations ; les graphismes sont également soignés, surtout en ce qui concerne les décors. Hélas, le jeu



n'est pas aussi convaincant, car l'action est particulièrement répétitive et les différents niveaux se suivent sans apporter grand-chose de nouveau. La jouabilité n'est pas

mauvaise, bien qu'elle souffre d'un manque de souplesse des commandes. Les maniaques de la gâchette s'en donneront à cœur joie, mais si vous attendez plus vous serez déçus. Alain Huyghues-Lacour

Type — action
Intérêt — 13
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — C



Revenge of the Gator

Game Boy, cartouche Nintendo

Revenge of the Gator est un flipper qui comporte cinq écrans principaux. On passe de l'un à l'autre en détruisant certaines cibles ou en envoyant la boule à un endroit précis. Selon le même principe, vous avez également accès à trois écrans de bonus. Deux joueurs peuvent s'affronter dans une variante originale, en connectant deux machines. Dans ce cas, l'écran est partagé en deux et chaque joueur dispose d'une paire de flippers. L'objectif est d'atteindre les cibles disposées sur le terrain de son adversaire. Le *Game Boy* se devait de disposer d'un bon flipper et celui-ci est très réussi. La présence de huit écrans apporte une agréable variété au jeu, d'autant plus que chacun d'eux est fort bien construit. *Revenge of the Gator* bénéficie d'une animation convaincante et les flippers répondent bien. Un programme très ludique, qui vous fait enchaîner une partie après l'autre. Alain Huyghues-Lacour

Type — flipper
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — B

Volfiev

Megadrive, cartouche Taito

Vous délimitez des territoires en traçant des lignes avec un curseur et il faut occuper au moins 75 % du tableau pour passer au suivant. Vous perdez une vie lorsque la ligne que vous tracez est touchée par le monstre qui traverse l'écran en tous sens, ou encore lorsqu'une créature ou un tir entre en contact avec vous. Des obstacles apparaissent à divers endroits, ce qui complique encore les choses.

Volfiev est la conversion d'un jeu d'arcade de Taito qui reprend le principe de *Qix*, un grand classique du même éditeur. Ce n'est sans doute pas l'un des programmes les plus spectaculaires sur *Megadrive*, mais l'action est aussi rapide que prenante. La stratégie y tient un rôle important, mais c'est avant tout un jeu d'arcade qui exige des ré-



flexes à toute épreuve. C'est le type de jeu que l'on adore ou que l'on déteste.
Alain Huyghues-Lacour

Type — arcade
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — D

Terran Envoy

PC tous écrans, disquette Stratagem/Ubi Soft



Terran Envoy développe un scénario qui s'inspire tout à la fois d'*Elite* et de *Capitaine Blood*. Mais, ce logiciel ne risque pas de connaître le succès de ses confrères. A bord de votre vaisseau, vous allez visiter les nombreuses planètes de plusieurs systèmes. Sur chacune des orbites atteintes, il faut collecter des cristaux et dialoguer avec les aliens de la planète. Le but du jeu est découvrir parmi les habitants de cet univers galactique l'Usurpateur, votre ennemi principal, et bien sûr de le détruire. Si les tableaux de jeu sont jolis en VGA ou EGA, les scènes ou actions de *Terran Envoy* sont bien trop répétitives. Le jeu est maniable (souris) mais aucune phase de voyage 3D ou de combat ne vient soutenir l'atmosphère de la partie. Il suffit de cliquer tour à tour sur chaque planète, de pointer ensuite l'icône de collecte de cristal et de communiquer avec un alien s'il s'en trouve un dans les parages... Une partie en mode débutant se joue en cinq minutes, sans que l'on ne frissonne jamais. Et pour les mode avancé, si le jeu est plus long, il ne vous captivera pas plus. Dommage également que la carte son Sound Blaster n'ait pas fonctionné avec la version originale testée (?), alors que sa compatibilité est mentionnée sur le blister. De même, l'annonce sur la jaquette « notice française » est une gageure. Seul un polycopié rappelle l'emploi des touches clavier... Pour le reste, il faudra lire l'anglais ! Un bon scénario, mais mal exploité. Olivier Hautefeuille

Type — stratégie spatiale
Intérêt — 8
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★
Bruitages — –
(sur la version d'origine testée)
Prix — B

Mig-29 Fulcrum

Atari ST, disquette Domark

Un simulateur de vol de plus... Voila bien l'idée que suggère le test de ce produit ! *Mig-29* reprend la mise en scène classique de tous les softs du même genre qui passionnent depuis deux ans les amateurs de combats aériens. Missions variées, pilotage souple, réaliste et nombreuses vues 3D, cockpit et extérieures. Malgré cela, cet appareil n'aura pas de quoi vous faire oublier les titres forts que sont encore *Falcon, Fighter Bomber* ou *F 29*. En effet, *Mig-29 Fulcrum* a deux défauts : il n'apporte aucun « plus » au parc des simulateurs de vol et ne profite même pas de tous les atouts appréciés par les pilotes possesseurs des meilleurs produits du moment. Pas de carte précise, pas d'enregistrement de mission, pas de préparation détaillée des offensives, ni même de vol en formation. Face aux nombreux progrès qu'a connu la simulation aérienne ces dernières années, comment se suffire alors d'un tel pro-



gramme ? Bien sûr, les graphismes et l'animation 3D des avions ne souffrent que peu de critiques. Mais cela ne suffit décidément pas. A noter enfin que, si la notice est rédi- ►

gée en anglais, le soft est accompagné d'un volumineux ouvrage qui retrace, photos couleurs à l'appui, la carrière tristement dévastatrice du célèbre Mig-29.

Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat aérien*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Version Amiga



La même notice anglaise pleine de photos couleurs, le même jeu et les même défauts, la version *Amiga* de *Mig-29 Fulcrum* n'intéressera pas plus les pilotes *Commodore* que les as du ciel sur *Atari ST*.
Conservez en lieu sûr votre simulateur favori en attendant des temps meilleurs. Un bon logiciel, mais qui arrive bien trop tard face à la concurrence. O.H.

Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*



Hong Kong Phooey

Amiga, disquette Hanna-Barbera

Hanna-Barbera nous offre ici un beat-them-all/plates-formes agréable à souhait. Vous incarnez un chien expert en arts martiaux. Vos capacités de combat vous seront bien utiles pour vous infiltrer dans le repaire qui grouille de bandits. Ceux qui combattent à mains nues sont faciles à vaincre mais il en va autrement de ceux qui tirent à distance. Il vous faudra, en outre, éviter les différents pièges et trouver le meilleur moyen d'accès à la zone suivante. Heureusement, certains objets vont vous aider. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme des personnages, style BD, est fort réussi et les décors variés et assez travaillés. L'animation du héros est riche et fluide, tout comme le scrolling. La bande sonore exclut tout bruitage d'action, mais une agréable musique orientale rythme le jeu et quelques bonnes digitalisations vocales ponctuent certaines phases.
La jouabilité est excellente, en particulier grâce à une progression de difficulté bien menée et l'aspect aventure (recherche du meilleur chemin) enrichit le jeu. Un programme qui vous fera passer de bons moments. Jacques Harbonn

Type	*beat-them-all/plates-formes*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Version Atari ST

Cette version de *Hong Kong Phooey* est superposable à celle de l'*Amiga*. Toutefois l'a-



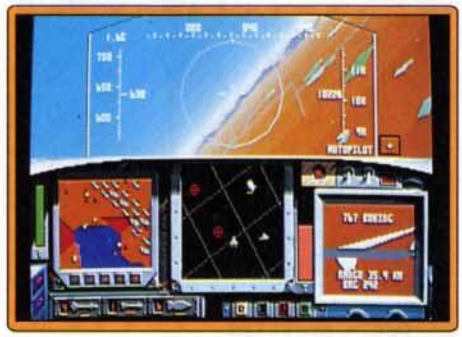
nimation est légèrement moins fluide et la musique moins bien rendue. Mais le jeu reste très agréable. J.H.

Type	*beat-them-all/plates-formes*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

F-15 Strike Eagle II

PC tous écrans, carte son, disquette Microprose

On pourrait même parler de « *F-15 Strike Eagle II* 2 ». .. En effet, *Tilt* testait déjà dans son numéro 70, en Hit, cet excellent programme de simulation de combat aérien. Qu'est-ce alors que ce nouveau logiciel ? Tout simplement une version encore plus poussée, et qui profite maintenant du mode graphique VGA, des cartes son compatibles Ad Lib et de quelques « plus » notoires. Tous ces aspects replacent *F-15 Strike Eagle II* en très bonne place dans le challenge aérien ! Cette simulation conserve bien sûr tous les atouts des versions précédentes, très bonne préparation des missions, combat style « arcade » que facilite le mode Autopilote et l'utilisation du repérage des cibles et du centrage des missiles radio-guidés. Les « plus » principaux concernent les possibilités graphiques et sonores du logiciel. L'univers VGA est génial et l'on y distingue très précisément les avions, bateaux ou unités terrestres. Deuxième atout, les bruitages, avec des voix digitalisées, des moteurs et explosions très réalistes. Enfin, outre quelques angles de vues extérieurs intéressants, on notera l'arrivée de plusieurs niveaux de difficulté et d'un mode de jeu pour débutant, sans dé-



collage ni atterrissage ni même de crash. On ne lui reprochera que l'absence de pilotage souris. Un investissement sûr.

Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat aérien*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Spellfire

Amiga, disquette Code Masters



Code Masters nous offre avec *Spellfire* un jeu de plates-formes/shoot-them-up dans la lignée de *Super Mario*, ce qui n'est pas peu dire. Votre chemin est parsemé d'embûches et seul un saut bien ajusté vous permettra de franchir les mines, piques et autres babioles. Les monstres nombreux vous feront perdre votre énergie et risquent aussi, en vous repoussant, de vous précipiter dans un piège. Fort heureusement vous trouverez en chemin de nombreux bonus : armes supplémentaires, destruction des mines de l'écran, sorts, satellites de protection, etc. De plus, vous pourrez échanger l'argent provenant de la destruction des monstres contre de nouvelles facilités. La

réalisation est correcte. Si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont variés d'un niveau à l'autre. L'animation est fluide, rehaussée d'un petit scrolling différentiel. La bande son est le point faible du programme, limitée à quelques bruitages d'action monotones. La jouabilité est exemplaire, votre personnage pouvant ajuster ses sauts en plein vol à la manière de son inspirateur, Mario. Un bon jeu, prenant et difficile. Jacques Harbonn

Type — *plates-formes/shoot-them-up*
Intérêt — 14
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★
Prix — B

Astro Marine Corps

Atari ST, disquette Dinamic

Armé de votre mitraillette, vous allez vous enfoncer toujours plus loin dans des contrées pour le moins surprenantes. Les



monstres sont légion, et vous devrez soigneusement diriger votre tir pour les atteindre. Certaines plantes inoffensives en apparence vous gobent tout cru si vous ne les évitez pas en sautant. Ailleurs, c'est un monstre tapi dans sa tanière qui va jaillir pour vous croquer tout vif. Les indispensables bonus vous apporteront tirs plus puissants, invulnérabilité temporaire et autres satellites de défense. La réalisation est inégale. La fenêtre graphique trop petite gâche un peu le plaisir de jeu. Les graphismes des créatures sont bien travaillés mais les décors trop sommaires. L'animation, en revanche, est d'un bon niveau et les mouvements de votre héros parfaitement rendus. Les bruitages sont moyens sans plus, en dehors d'une bonne musique d'introduction. La possibilité de tirer un peu partout contribue à une bonne jouabilité. Un jeu agréable, pour quelques parties, mais un peu lassant à terme.
Jacques Harbonn

Type — *shoot-them-up*
Intérêt — 12
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — C

Mysterious Worlds

Amiga, disquette Playstone Design

Ce jeu combine shoot-them-up et jeu de plates-formes. Vous allez progresser dans un monde style *heroic fantasy* semé d'embûches diverses. Les monstres ne résisteront pas à vos tirs mais certains devront être évité d'un saut bien ajusté car vous ne pourrez les toucher. Les bonus trouvés en chemin faciliteront votre mission. La réalisation



est agréable avec, en particulier, une animation du héros fluide et travaillée et un joli scrolling différentiel. En revanche, les sprites sont vraiment trop petits. La jouabilité est correcte, mais l'impossibilité de tirer en dehors de la position debout est un peu agaçante. Le jeu ne se différencie guère de ses concurrents. Jacques Harbonn

Type — *shoot-them-up/plates-formes*
Intérêt — 11
Graphisme — ★★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — C



Panza Kick Boxing

GX 4000, cartouche Loriciel

Adapté sur la *GX 4000 Amstrad*, *Panza Kick Boxing* offre aux utilisateurs de consoles la première réelle simulation sportive de boxe. En revanche, cette version n'offre pas toutes les stratégies des versions précédentes *ST*, *Amiga* ou *PC*. Le mode entraînement a disparu des menus et il semble impossible de travailler en détail les quelques composantes que possède chaque joueur : réflexe, endurance, etc... Pour ce combat, vous choisirez tout d'abord entre les modes 1 ou 2 joueurs. Ensuite, après avoir étudié les capacités de votre champion, il faut lancer le match. Mis à part les bruitages qui sont bien trop réduits, le combat est très réaliste. La portée des coups est toujours respectée et, surtout, les mouvements sont aussi souples que complexes. L'enchaînement de coups (coup droit puis coup retourné par exemple) offre des attaques plus longues que les classiques et trop brutaux assauts des simulateurs plus anciens. De plus, puisqu'il s'agit d'une simulation de boxe thaï, on profitera de superbes coups de pieds et coups tournants. Pour les possesseurs de *GX 4000*, voilà bien un titre indispensable. Olivier Hautefeuille

Type — *simulation de boxe*
Intérêt — 14
Graphismes — ★★★★★
Animations — ★★★★★
Bruitages — ★★
Prix — C

★ Wonderboy III

Megadrive, cartouche Sega



Le troisième jeu consacré au héros fétiche de Sega présente une alternance entre deux types de séquences différentes. Tantôt vous affrontez des animaux agressifs, tout en sautant sur des plates-formes, tantôt vous chevauchez un dragon, dans la plus pure tradition des shoot-them-up à scrolling horizontal. Tout au long du jeu, vous ramassez de très nombreux bonus et vous changez d'armes sans cesse.
Cette conversion du jeu d'arcade de Sega est très ludique et l'alternance entre les différentes scènes est très agréable. Hélas, la réalisation laisse quelque peu à désirer, compte tenu des capacités de cette console. Alors que la version CD Rom NEC est pratiquement identique au jeu d'arcade, celle-ci présente un graphisme nettement inférieur. Pour une fois, les programmeurs de Sega ne se sont pas trop fatigués. Cela dit, le jeu n'a rien perdu de son intérêt, ni de sa jouabilité, et on ne s'ennuie pas une seconde. Alain Huyghues-Lacour

Type — *arcade*
Intérêt — 15
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — D



Snake Rattle'n Roll

NES Nintendo, cartouche Nintendo

Rattle et Roll sont deux drôles de serpents qui doivent se frayer un chemin à travers onze niveaux. Il faut faire face à des dangers de toutes sortes, comme des bombes ou des pluies d'enclumes. Leur corps s'allonge au fur et à mesure qu'ils gobent les petites créatures sphériques qui apparaissent autour d'eux et ils ne peuvent passer au niveau suivant qu'une fois que leur corps a atteint sa taille normale. Vous découvrez des salles de bonus en soulevant des couvercles et vous pouvez traverser des étendues d'eau à la nage, mais il faut faire vite sous peine d'être dévoré par un requin. Au moment où les jeux ont de plus en plus tendance à se ressembler, il est particulièrement agréable de découvrir un programme aussi original que celui-ci. On s'amuse vraiment beaucoup en compagnie de ces serpents, car ce programme ne manque vraiment pas d'humour. La jouabilité est parfaite grâce à la grande précision des commandes et l'action ne présente aucun temps mort, d'autant plus que vous disposez d'un temps limité pour venir à bout de chaque niveau. Un programme très ludique qui démontre une fois de plus le savoir-faire des programmeurs de Nintendo.

Alain Huyghues-Lacour

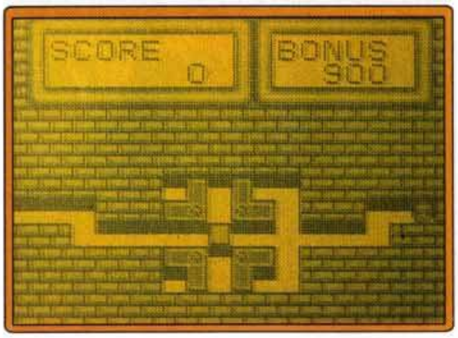
Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Kwirk

Game Boy, cartouche Acclaim

Ce jeu de réflexion vous propose de résoudre de très nombreuses énigmes. Dans chaque salle, vous devez découvrir le moyen d'atteindre la sortie, ce qui vous oblige à déplacer les différents obstacles qui vous barrent le chemin. Faites pivoter des portillons, poussez des blocs, ou comblez des trous ; il est indispensable de respecter un ordre très précis si vous ne voulez pas vous retrouver bloqué. Heureusement, il est possible de se faire aider par d'autres personnages dans certaines salles.

Ce programme, rebaptisé *Kwirk*, a été publié au Japon sous le nom de *Puzzle Boy*. C'est un grand jeu de réflexion qui passionnera tous les fans du genre. Si certaines salles ne posent guère de problèmes, d'autres vous prendront la tête pendant longtemps. Pourtant, lorsque vous découvrirez la solution, vous vous demanderez pourquoi vous n'y avez pas pensé avant. Les énigmes sont suffisamment nombreuses et variées pour qu'on ne se lasse



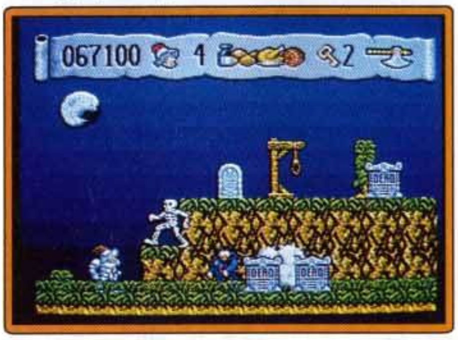
pas rapidement de ce programme, qui est chef-d'œuvre du genre. Incontournable.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*réflexion*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

The Sword and The Rose

Amiga, disquette Code Masters



Ce jeu s'inspire fortement de *Ghouls'n Ghosts* et autres *Fire and Brimstone*. Vous y incarnez un chevalier qui doit faire son chemin dans un monde véritablement bourré de monstres divers. Outre les monstres, il vous faudra éviter les pièges et autres fosses en sautant avec précision. Vous trouverez en chemin des armes supplémentaires et des clés, indispensables pour ouvrir certaines grilles. La réalisation est de bonne facture, sans atteindre toutefois la perfection des deux hits dont il s'inspire. Les graphismes sont variés et assez travaillés, et l'animation fluide. La bande sonore n'offre que des bruitages d'action sans musique d'accompagnement, mais ils sont variés, combinant sons classiques et digitalisations vocales. La jouabilité est bonne et l'aspect plates-formes renouvelle le thème mais la surabondance des monstres nuit, en revanche, à l'intérêt. *The Sword and The Rose* n'en demeure pas moins un bon programme, à un prix plancher, ce qui ne gâte rien.

Jacques Harbonn

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Warlock The Avenger

Amiga, disquette Millennium

Aidé de quatre démons, le mage Arcamantor a déchaîné les forces du mal sur le pays. Il ne vous reste plus qu'à vous introduire dans la tour qui lui sert de repaire, en affrontant les très nombreuses créatures qui en



défendent chaque étage. Ne négligez pas d'ouvrir les coffres disséminés dans la tour, car ils renferment des munitions pour les trois armes dont vous disposez, ainsi que des clés qui vous sont indispensables. De temps à autre, vous pouvez vous faire assister par un golem, contrôlé par l'ordinateur ou par un second joueur.

Ne vous étonnez pas si ce principe de jeu vous rappelle quelque chose : *Warlock* n'est autre que la version 16 bits de *Druid*, un jeu d'aventure/action qui remporta un gros succès sur *C64* et *CPC* voilà quelques années. Cette version est identique dans le moindre détail à la précédente et en dépit d'un incontestable intérêt ludique, il faut bien reconnaître que ce jeu a quelque peu vieilli. De plus, *Warlock* souffre de la comparaison avec *Druid II* sur *Amiga*, qui est plus riche au niveau de l'aventure tout en présentant une réalisation plus soignée.

Alain Huyghues-Lacour

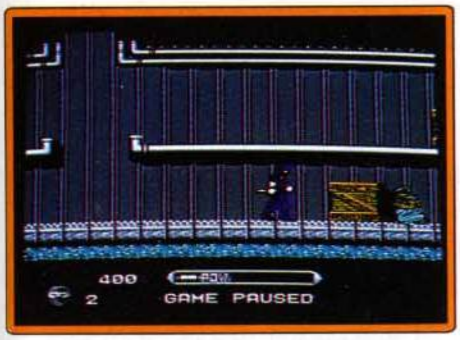
Type	*aventure/action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Wrath of the Black Manta

NES Nintendo, cartouche Taito

Une organisation criminelle organise des enlèvements d'enfants à travers le monde, mais un redoutable ninja, nommé Black Manta, va mettre fin à leurs agissements. Armé de fléchettes et d'un poignard, vous vous attaquez au gang. Il peut se révéler utile de d'interroger vos agresseurs, car certains d'entre eux vous fourniront de précieux renseignements. Vous pouvez également avoir recours à différents arts martiaux, qui vous permettent de vous dédoubler, de foudroyer vos adversaires, de vous rendre invisible et bien d'autres choses encore.

Wrath of the Black Manta n'est autre qu'un clone de *Shinobi*, Taito a repris le même scénario en se contentant de rajouter quelques détails. La seule véritable nouveauté de ce programme repose sur les indices que l'on découvre en ramassant des papiers ou en interrogeant des criminels. Bien



qu'il soit nettement inférieur au *Shinobi* de la *Sega Master System*, ce programme assez prenant satisfera sans doute bien des possesseurs de *NES*, car aucun jeu de ce type n'est disponible sur cette console.

Alain Huyghues-Lacour

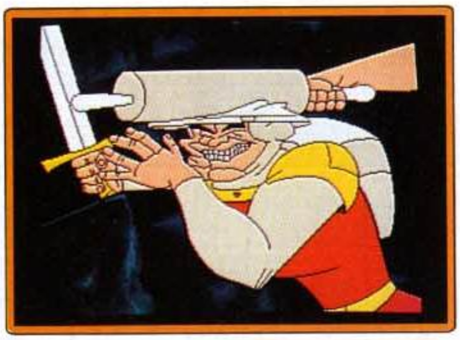
Type ____ **action**
Intérêt ____ **13**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★
Prix ____ **D**

Dragon's Lair II : Time Warp

Compatible PC, disquette ReadySoft

Des graphismes superbes et une animation fantastique n'empêchent pas ce jeu de provoquer un ennui rapide et définitif ! Mais peut-on qualifier de jeu cette succession d'animations, où l'interaction avec le joueur est limitée à sa plus simple expression ? Daphnée, votre princesse préférée, a été enlevée par le méchant Mordoc. Pour la sauver, vous devrez traverser bien des dangers et voyager dans le temps.

Le contrôle se fait au clavier ou au joystick, avec un nombre de mouvements très réduit. Si vous faites le bon mouvement au bon moment, vous passez à la suite, sinon vous perdez une vie. Vous en possédez trois au début de chaque partie, et il est possible de sauvegarder votre position. Malheureusement, je n'ai pas réussi à charger ma sauvegarde... Présenté sur six disquettes 720 ko, *Time Warp* a de plus absolument refusé de fonctionner à partir de mon disque dur. Les graphismes CGA, EGA et Tandy sont supportés, mais je vois



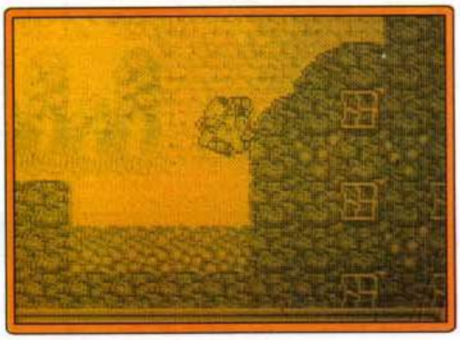
mal l'intérêt de ce jeu en CGA. C'est beau, c'est rapide, c'est fluide. Mais ce n'est pas un jeu !

Jean-Loup Jovanovic

Type ____ **dessin animé**
Intérêt ____ **8**
Graphisme ____ ★★★★★ **(VGA)**
Animations ____ ★★★★★ **(286 ou +)**
Bruitages ____ **- (sans carte)**
Prix ____ **C**

Gargoyle's Quest

Game Boy, cartouche Capcom



Les destructeurs ont envahi le monde des goules et la seule chance de débarrasser d'eux consiste à retrouver la flamme magique. C'est une tâche pour Firebrand, la gargouille gardienne du royaume, qui entreprend une longue quête pour retrouver cette arme ultime. Le fait d'être une gargouille présente divers avantages : vous pouvez vous accrocher aux murs avec vos griffes, vous abattez vos ennemis en crachant des boules de feu et vous pouvez même voler sur une distance limitée. Les séquences de combat, représentés en scrolling multidirectionnel, alternent avec des scènes en vue plongeante, durant lesquelles vous avez la possibilité de dialoguer avec différents personnages.

A son habitude, Capcom signe un jeu d'une grande richesse, mais cette fois le géant de l'arcade nous offre un jeu d'aventure/action. Bien sûr, l'arcade domine dans ce programme, mais l'aspect jeu de rôle ne manque pas d'intérêt non plus, d'autant plus qu'il est possible de ramasser et d'examiner de nombreux objets au cours du jeu. Capcom n'a pas fait les choses à moitié pour son arrivée sur *Game Boy*, tant au niveau de la réalisation que de l'intérêt de jeu.

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **aventure/action**
Intérêt ____ **16**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ **B**

Insects in Space

Amiga, disquette Hewson

Oubliez le scénario délirant qui sert de prétexte à ce shoot-them-up. Il vous suffit de savoir que vous contrôlez une femme vo-



lante aux yeux-laser, dont la tâche consiste à protéger des bébés contre les attaques d'insectes très agressifs. Ces bébés se trouvent en haut et en bas de l'écran et une fois que les insectes les ont enlevés, il faut les récupérer avant qu'ils ne s'écrasent sur le sol. Il faut faire très vite, car les insectes sont rapides, mais vous pouvez vous téléporter instantanément dans la zone où un des bébés est en danger. Ce nouveau shoot-them-up de Hewson s'inspire très largement de *Defender*. Toutefois il ne s'agit pas d'un simple clone, car *Insects in Space* présente suffisamment d'innovations pour se différencier. L'idée de placer des bébés en haut et en bas est intéressante, mais c'est surtout le système de téléportation qui donne une nouvelle dimension au jeu. L'action est très rapide, et les commandes répondent bien et vous pourrez tenir le coup, pour peu que vos réflexes suivent.

Alain Huyghues-Lacour

Type ____ **shoot-them-up**
Intérêt ____ **14**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★★★★
Prix ____ **C**

EXHAUSTILT !

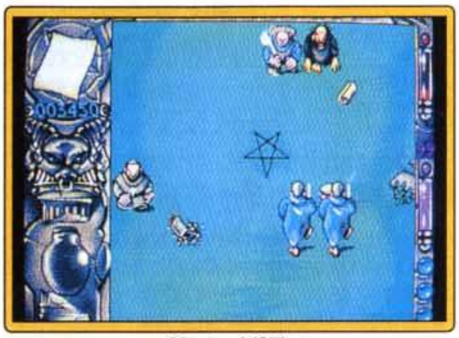
Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, excellents softs ou compilations et logiciels adaptés d'autres machines comme Ninja Remix *sur* Atari ST.



Ninja Remix (ST).



Battle of Austerlitz (Amiga).



Mystical (ST).

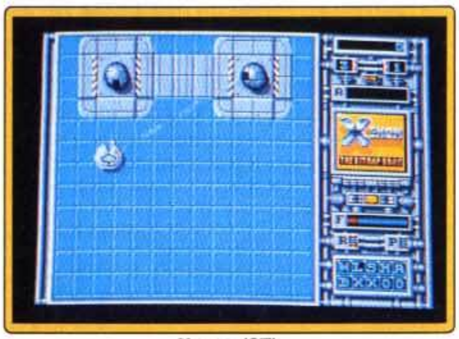


Silkworm (ST).



Murder (ST).

AVIS	LOGICIEL/MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof !	AIR SUPPLY Magic Bytes	Atari ST	Shoot-them-up	★★	★★★★
Bof !	BATTLE OF AUSTERLITZ Cornerstone	Amiga	Wargame	★★	-
A connaître	BOTICS Krisalis	Atari ST	Action	★★★★	★★★★
HIT	BUCK ROGERS SSI	PC CGA/EGA/VGA	Jeu de rôle	★★★★	★★
A connaître	ESWAT US Gold	Atari ST	Shoot-them-up	★★★	★★★
Nul	EUROPEAN SOCCER CHALLENGE Software Sorcery	Amiga	Football	★★	★
Bof !	MURDER US Gold	Atari ST	Enquête policière	★★	★★
A connaître	MYSTICAL Infogrames	Atari ST	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
Bof !	NARC Ocean	Atari ST	Beat-them-all	★★★★★	★★★★
HIT	NINJA REMIX System 3	Atari ST	Aventure/action	★★★★★	★★★★
HIT !	SILKWORM Virgin/Mastertronic	Atari ST	Shoot-them-up	★★★	★★★★
HIT !	SILKWORM Virgin/Mastertronic	Amstrad CPC	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
A connaître	STREET HOCKEY Gonzo games	Amiga	Hockey	★★★★	★★★★
HIT !	TEST DRIVE II, THE DUEL Accolade	Atari ST	Simulation de course auto	★★★★★	★★★★★
A connaître	TOM AND THE GHOST Ubi Soft	Atari ST	Plates-formes/action	★★★★	★★★★
A connaître	TOTAL RECALL Ocean	Atari ST	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
Nul	TOTAL RECALL Ocean	CPC disk	Shoot-them-up	★★★	★★
Bof !	TYPHOONS OF STEEL SSI	Amiga	Wargame	★★	★★
A connaître	WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER Elite	Atari St	Football	★★★★	★★★★
HIT !	XENON Virgin/Mastertronic	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
HIT !	XENON Virgin/Mastertronic	Atari ST	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
Bof !	XENON Virgin/Mastertronic	Amstrad CPC	Shoot-them-up	★★★	★
Bof !	YES, PRIME MINISTER 16 Blitz	PC	Stratégie	★	-
Bof !	YES, PRIME MINISTER 16 Blitz	Amstrad CPC	Stratégie	★	-



Xenon (ST).



Narc (ST).



Total Recall (CPC).



Botics (ST).



Street Hockey (Amiga).



World Championship Soccer (ST).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	12	B	La version *ST* d'*Air Supply* mérite les mêmes critiques que son homonyme sur *Amiga* (*Tilt* n° 88 page 73). Décor sans prétention et scénario qui n'innove en rien, seules la souplesse et la rapidité de l'animation pourront séduire les plus passionnés. Moyen moyen... O. H.
★	7	C	Ce wargame vous convie à revivre l'une des plus grandes batailles napoléoniennes. Les options de jeu sont assez complètes et le programme joue correctement. La réalisation, cependant, est vraiment affligeante avec des graphismes et des sons à peine dignes d'un *Apple II* ! A réserver aux mordus du genre. J. H.
★★★	11	C	Sur le thème de *Pang*, premier jeu vidéo jamais créé, *Botics* vous propose un duel contre l'ordinateur ou un ami, dans un terrain de jeu 3D qui complique singulièrement la tâche. La réalisation est d'un bon niveau et la jouabilité aussi. Si le thème n'a rien d'original, le jeu reste amusant surtout entre amis. J. H.
★★	15	C	Buck Rogers est un bon jeu de rôle futuriste, même si le scénario est un peu léger et si le jeu se fini trop vite... Votre équipe doit déjouer les plans visant à détruire la Terre. Un nouvel univers pour SSI. J. L.-J.
★★★	10	C	Cette adaptation du bon shoot-them-up sur *Megadrive* est aussi affligeante que sur *Amiga* (*Tilt* n° 88). La fenêtre de jeu réduite n'est pas faite pour améliorer les choses. Les ennemis font preuve d'un manque total d'imagination (en dehors des chefs de fin de tableau) et l'animation est beaucoup trop lente. J. H.
★	4	C	Les logiciels de football se suivent et ne se ressemblent vraiment pas. Celui-ci combine pratiquement tous les défauts : graphisme médiocre en vue du dessus et mauvais effet de relief, animation d'une lenteur désespérante, que ce soit pour les joueurs ou le scrolling et bruitages inexistants. A déconseiller absolument. J.H.
★★★	11	B	Comme sa version *Amiga* (*Tilt* n° 84 page 160), *Murder* sur *ST* n'est rien d'autre qu'un cluédo. Pour résoudre un meurtre, vous maniez icônes et carnet de notes. Réalisation simpliste et gestes répétitifs ne séduiront pas les amateurs d'aventure policière. Un soft bien moyen. O. H.
★★★★	11	C	Basé sur un scénario original, ce shoot-them-up vertical ne tient malheureusement pas ses promesses. Cela ne vient pas de la réalisation, très correcte, tant sur le plan des graphismes que de l'animation (les sorts sont nombreux et leurs effets variés) mais de l'action elle-même, beaucoup trop répétitive. Dommage. J. H.
★★★★★	11	B	Tout comme la version *Amiga* (*Tilt* n° 88), *Narc* sur *ST* développe un jeu beau et riche en stratégie (nombreuses armes, présentation des scènes superbes) mais pas facile du tout à manier. L'action est plus confuse ici que sur *Amiga*, et il est toujours difficile d'abattre les chiens. O. H.
★★★★	16	C	Cette adaptation sur *Atari ST* de ce grand jeu issu des 8 bits est aussi réussie que celle de l'*Amiga* (*Tilt* n° 87). Le mélange aventure/action est parfaitement équilibré et la réalisation superbe, en particulier au niveau des graphismes. Un grand jeu, toujours aussi passionnant en dépit des années. J. H.
★★★	14	A	La version *ST* de *Silkworm* n'est toujours pas à la hauteur de son homologue sur *Amiga* (cf *Tilt* n° 69). Ce shoot-them-up demeure pourtant très prenant et cette réédition « petit prix » séduira les amateurs qui ne connaissaient pas encore ce grand titre. Essayez le jeu à deux ! O. H.
★★★	14	A	Contrairement à *Xenon*, très mal traduit sur CPC, *Silkworm* offrira aux amateurs de shoot-them-up un jeu de qualité. Les graphismes sont fins et l'animation use au mieux des possibilités de la machine. C'est l'un des rares programmes 100 % action intéressant sur *CPC*. O. H.
★★★	10	C	Ce hockey sur patin à roulettes n'est pas vilain du tout avec des graphismes variés (multifenêtrage), une animation assez fluide et des bruitages corrects. Le problème principal vient de la jouabilité médiocre. On est souvent à la recherche du palet et la flèche de localisation est loin de suffire. Dommage. J. H.
★★★★★	15	B	Voici enfin venue la version *ST* du fameux *Test Drive II*, alias *The Duel*. Cette course automobie s'adresse aux amateurs de réalisme. Graphismes, animations et bruitages haut de gamme, ce soft reste l'un des hits de la simulation auto, à ne manquer sous aucun prétexte. O. H.
★★★	13	C	Ce jeu tire sa principale originalité du petit garçon, Tom, qui vous accompagne. Il craint les monstres, fait preuve d'un grand esprit d'indépendance Vous devrez donc sans cesse le rappeler d'un coup de sifflet. La réalisation est agréable, les décors en particulier étant assez variés. Un bon petit jeu original. J. H.
★★★★	14	C	Ce shoot-them-up adapté du film du même nom est assez agréable. Certes, le scénario n'a rien d'original mais la réalisation de qualité et le coté exploration confortent l'intérêt de jeu. La jouabilité est d'un bon niveau mais on aurait aimé disposer d'un peu plus de mouvements pour le héros. J. H.
★★	6	NC	Tiré du film du même nom, ce jeu vous met dans la peau de Schartzy, votre petit bonhomme se promène de niveau en niveau, frappe des ennemis et actionne des manettes. C'est laid, lent et peu maniable. Aux oubliettes. J. L.-J.
★★	8	C	Ce wargame vous plonge dans la Seconde Guerre mondiale. Les champ des opérations est variable : Europe, Asie ou Pacifique. On retrouve la multiplicité des options, propres à SSI, qui permettent de paramétrer finement le bataille et l'ordinateur constitue un adversaire sérieux. La réalisation est médiocre. J. H.
★★★	14	C	Cette adaption du football du même nom sur *Megadrive* est bien réalisée. Reprenant le principe de visualisation de *Kiff Off*, il est en revanche beaucoup plus axé sur le coté arcade. La réalisation est d'un bon niveau et la jouabilité très correcte, sans atteindre cependant celle de son initiateur. J. H.
★★★★	15	A	*Xenon* repart en croisade pour un prix défiant toute concurrence. Cette réédition d'un titre déjà bien ancien (test des premières versions *Tit* n° 55...) fera un malheur auprès des derniers arrivés de shoot-them-up. Un titre qui n'a pas trop vieilli ! O. H.
★★★★	15	A	Si le jeu est ici un peu plus lent que sur *Amiga*, le *Xenon ST* conserve bien des atouts. Musique détonnante, richesse des armes, scrolling multidirectionnel, voilà de quoi dérouiller les joysticks pour pas cher. Pour qui ne possède pas déjà cet ancien titre, un bon investissement. O. H.
★★★	5	A	*Xenon* sur *Amstrad CPC* est sans doute le shoot-them-up le plus lent que je connaisse. Il faut environ 20 secondes pour survoler le terrain équivalent à un écran de jeu ! Impossible de profiter d'une telle « action », même si la musique est riche et les graphismes corrects. O. H.
–	5	B	En sélectionnant des icônes, le joueur va prendre des décisions politiquees et sociales au sein du gouvernement. Original et complexe, mais si mal réalisé qu'il ne séduira personne à mon sens (graphismes CGA, pas de souris, rédigé en anglais...), un soft à oublier. O. H.
–	6	B	Un tout petit « plus » pour cette version *CPC* de *Yes, Prime Minister*, la maniabilité « joystick »... Sinon, outre l'originalité de son thème, ce soft risque de décevoir les joueurs micro. Traduit en français et muni de quelques graphismes, il eut plu ! O. H.



Eswat (ST).



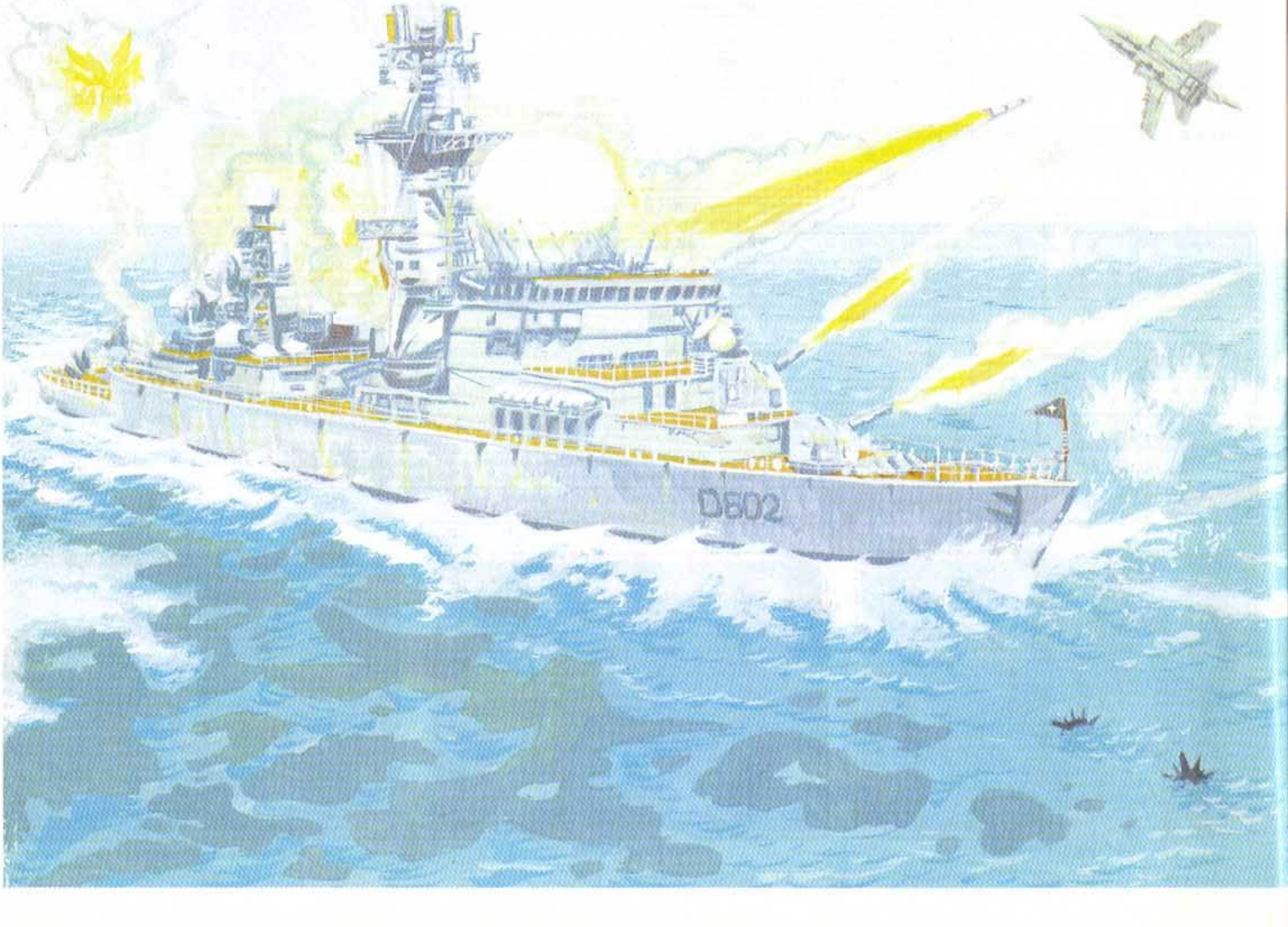
Air Supply (ST).

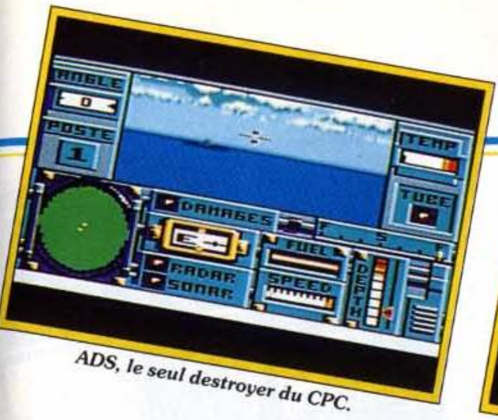


Test Drive II, the Duel (ST).

Explosifs : les nouveaux simulateurs de Golfe

De notre envoyé spécial sur les greens du Golfe Persique, voici les trois dernières simulations de combat maritime lancées dans un challenge explosif. Torpilles, *death charge* ou obus contre les avions, et navires de votre adversaire, ces trois programmes ont tous leur caractère propre. Choisissez entre le réalisme, la stratégie ou l'arcade, pour oublier une sinistre mais proche réalité. *That's all folks !*





ADS, le seul destroyer du CPC.



Le vaisseau est paré pour le combat.



Spruance, les manœuvres 3D délicates.

Après le grand challenge des simulateurs de combat sous-marins dont *Wolfpack* et *Silent Service II* furent les héros, les destroyers se lancent à leur tour dans l'offensive maritime. Le fameux *ADS, Advanced Destroyer Simulator* (testé en hit dans *Tilt* n° 88) trouve maintenant deux nouveaux concurrents, *Operation Spruance* et *USS John Young*. Nous vous proposons ici un test comparatif de ces trois programmes. *Wolfpack*, le simulateur de combat maritime Tilt d'or 90, nous servira parfois de référence. Il simule en effet lui aussi le contrôle de navires de guerre autre, que les sous-marins. Enfin, une courte étude concernant les simulateurs strictement wargame vous renverra vers *Action Stations* (testé en Rolling Soft dans ce même numéro) et *Harpoon*, un programme plus ancien.

Trois mises en place graphiques très différentes

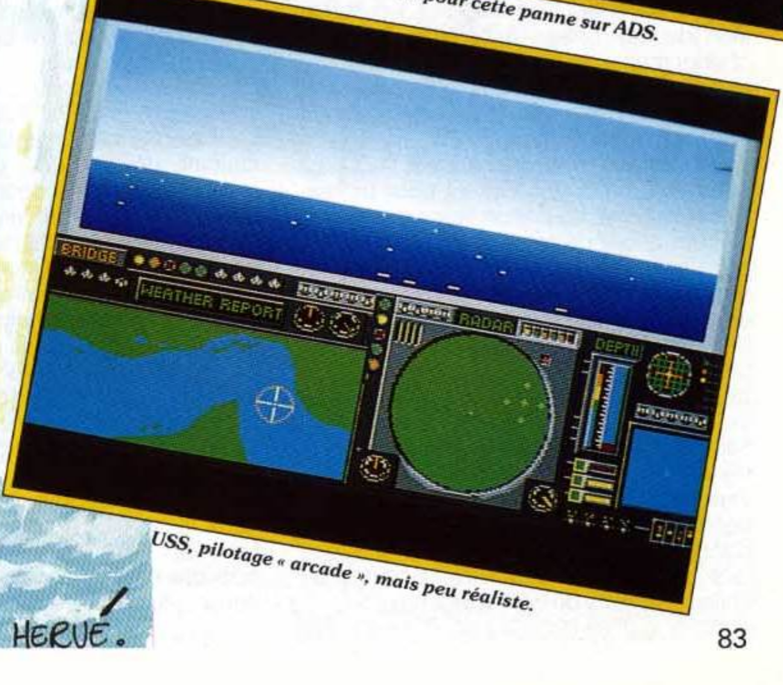
Chacun des simulateurs de ce challenge possède sa propre mise en scène graphique. Sur ce premier point, vous pourrez déjà cerner vos préférences, que vous soyez plus porté sur l'arcade ou sur la 3D hyper-réaliste.

ADS, développé sur *PC* et attendu sur 16 bits, use des graphismes désormais classiques de la simulation *PC*. En VGA, les paysages sont très précis, même s'ils ne développent que peu de détails en vérité.

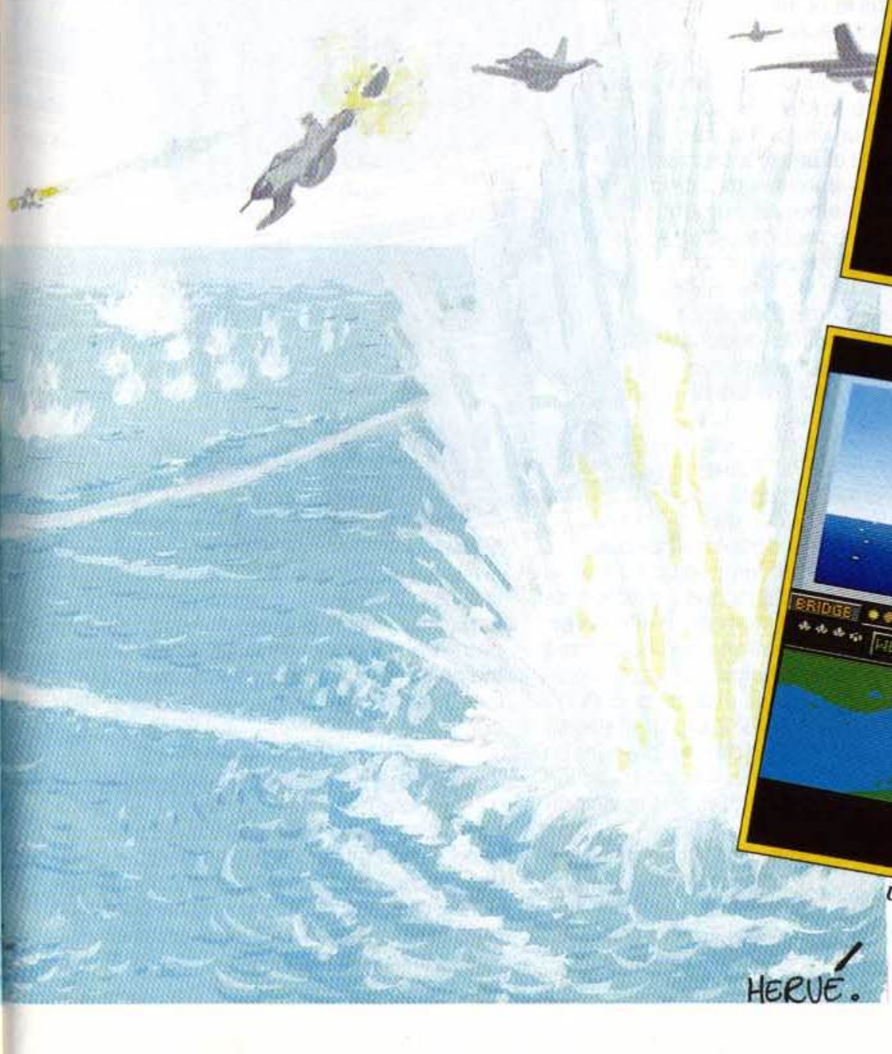
Les éléments du décor y sont très simples et la clarté des écrans, carte et tableaux de pilotage, est particulièrement favorisée, un peu à la manière de *Wolfpack*. Le jeu ouvre divers postes de combat, poste de pilotage, de lance-torpilles, de tir au canon, carte, etc. Les ins-



Superbes graphismes pour cette panne sur ADS.



USS, pilotage « arcade », mais peu réaliste.



truments sont très bien dessinés, et quelques tableaux offrent des animations qui accentuent le réalisme de la simulation (comme la barre qui tourne sous vos yeux lorsque l'on agit sur le gouvernail).



ADS, les combats les plus ludiques.

La représentation des vues extérieures est de même très soignée. En ce qui concerne la carte vue aérienne, il est regrettable que le zoom soit si peu puissant. Le pilote ne peut y sélectionner que deux positions et on est loin de la précision de certains simulateurs de vol du même acabit. En conclusion, *ADS* offre une mise en scène graphique de type arcade qui « bouge » avec souplesse mais manque parfois de détail.

USS John Young est un simulateur très complexe dans la pluralité et le réalisme de ses instruments de bord. En revanche, leur représentation à l'écran est bien moins soignée que celle de *ADS*. Les radars, écrans de contrôle et curseurs de tous genres n'ont pas l'aspect « matière » que l'on rencontre chez *ADS*. Même chose pour les paysages extérieurs. La mer de *USS* est très décevante. Les vaguelettes classiques qui moutonnent devant vous manquent de réalisme et, chose curieuse, elles ne « tournent » pas lorsque l'on change de cap. Résultat, on a l'impression de naviguer sur une mer étale et sans vie. Dommage ! La progression du navire, ses accélérations et les changements de cap ne donnent jamais le frisson. Rien à voir avec la lente oscillation qui agite le destroyer *ADS*, même lorsque les moteurs sont coupés.

Avec *Operation Spruance*, c'est la 3D qui est à l'ordre du jour. Optant pour un réalisme maximal, les concepteurs de ce logiciel ont choisi de représenter votre navire dans ses moindres détails. Entre les pontons de votre premier port de rattachement et les formes de votre navire, l'œil se régale de ce ballet 3D complexe. Le pilotage est bien plus « simulation » qu'arcade. En contrepartie, il n'existe ici que peu de tableaux de bord et ceux qui sont représentés ressemblent plus à des écrans de traitements de texte qu'à des cabines de pilote. Nous verrons plus tard qu'*Operation Spruance* oscille ainsi entre deux mises en scène très distinctes, un pilotage 3D hyper-réaliste et des phases de combat très proches de celles des softs de type wargame.

La prise en main et les missions

USS et *ADS* sont tous deux assez faciles à prendre en main, pour la simple raison qu'ils sont vendus avec une notice française très bien conçue. Pour *Operation Spruance*, il faudra se contenter d'explications en langue anglaise et pas toujours très claires.



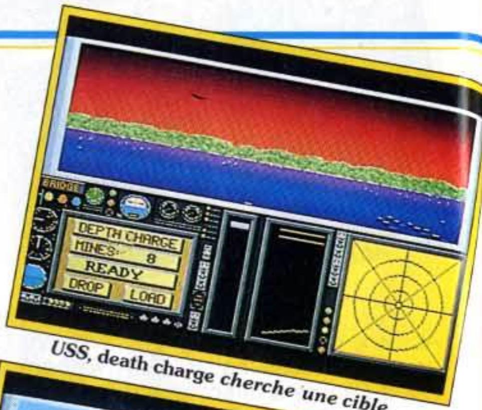
Spruance, plus stratégique que jamais.

Sinon, tout se joue en fonction de la richesse même de la simulation. *ADS* est le soft le plus « arcade » du lot, dans le sens où il propose des missions relativement simples et répétitives, ce qui représente à la fois un atout et un handicap : un atout parce qu'il est facile à jouer, un handicap car on n'y retrouve pas la richesse de certains autres simulateurs, comme *Wolfpack* par exemple. Vous pouvez combattre sur quatre territoires, la Méditerranée, la Manche ou la mer du Nord. Pour chacun d'eux, six missions sont offertes, la dernière étant un enchaînement des cinq premières. Malheureusement, on a vite fait le tour des stratégies offertes, comme nous le verrons plus loin.

USS John Young présente quelques difficultés pour la compréhension de l'utilisation des instruments de bord. Les tableaux y sont plus nombreux que dans *ADS* et surtout moins clairs. Autre handicap, le maniement simultané de la souris, du joystick et du clavier donnera le tournis au novice du combat maritime... Au niveau des missions, quatre terrains d'action se partagent un grand nombre d'offensives. La variété des cibles à atteindre apporte à *USS* une grande richesse de jeu (plates-formes, cuirassés, sous-marins, avions...).

Operation Spruance est sans doute le simulateur le plus difficile du lot à prendre en main. Impossible de se lancer dans l'action sans avoir effectué quelques sorties de port en mode entraînement.

En effet, il faudra tout d'abord apprendre à gérer le pilotage très réaliste de la simulation avant de se lancer dans l'offensive. Les missions offertes par ce jeu sont bien plus riches que celles de *ADS* par exemple, surtout plus longues et plus suivies. A chaque attaque, il faudra patrouiller pendant de longues périodes et toujours rejoindre un port ami, avec toutes les difficulté de pilotage que cette opération comporte.



USS, death charge cherche une cible.



Les ordinateurs d'USS calculent le tir.



Tir de torpilles sur ADS, droit au but.



Les tableaux « utilitaires » de Spruance.

Le pilotage, réaliste ou arcade ?

Operation Spruance remporte assurément la palme du réalisme. A bord de votre destroyer, vous vous déplacez en cinq points du pont (avant, milieu ou arrière, côté droit ou gauche). Pourquoi toutes ces vues extérieures ? Tout simplement pour ne pas

heurter un ponton lors de la sortie du port par exemple. Le pilote voit son navire sous toutes les coutures. Il peut même orienter chacune de ces vues verticalement et horizontalement. Le maniement des moteurs et du gouvernail est aussi subtil que dans la réalité. Avec une puissance de 10 % sur les moteurs, le destroyer acquiert bien vite une inertie que seul un coup de marche arrière pourra stopper. *Operation Spruance* est le seul programme de ce challenge à accorder un tel réalisme à son pilotage. Certains apprécieront sans doute, d'autres préféreront la simplicité opposé d'*ADS*.

Avec ADS, il suffit de pousser un peu les moteurs pour se rendre compte



Très belle silhouette 3D pour ce combat sur USS John Young.

que l'on est loin du réalisme de *Operation Spruance*.
Et pourtant, le balancement incessant du navire et l'inertie légère qui entraîne votre bâtiment lorsque l'on coupe les gaz suffiront aux amateurs de pilotage simpliste. *ADS* offre en effet un bon compromis entre réalisme et rapidité ou facilité d'action.
USS : là, c'est la grosse déception ! Face à l'inertie lourde de *Spruance* ou à la maniabilité réaliste de *ADS*, *USS* place entre vos mains ... un hors bord ! Lorsque l'on pousse les moteurs à fond, le bâtiment réagit bien trop vite et la simulation ne respecte ni la lourdeur d'un destroyer ni l'inertie inhérente à la taille d'un tel bâtiment. Bien sûr, en contrepartie, la maniabilité du navire est excellente, mais où est le réalisme ?

Le maniement des armes et leur complexité

USS John Young rattrape ici ses défauts de pilotage. Le soin apporté au réalisme du tir torpille ou canon séduira l'amateur. Pour chacun de ces deux postes de combat, il faut charger les munitions, régler la hausse et la portée, utiliser des ordinateurs de calcul de trajectoire, etc.
Même si la représentation des tableaux de bord, et surtout des vues extérieures, est parfois décevante (les tirs de torpilles sont vraiment plus somptueux sur *ADS*...), le programme est en ce point très prenant et réaliste.
Advanced Destroyer Simulator offre quant à lui un maniement des armes très proche de celui du célèbre *Wolfpack*, en mode destroyer bien sûr. Votre vaisseau ouvre plusieurs postes de combat, canons ou torpilles, avant, arrière, côtés... Pour chacun d'eux, il faudra gérer manuellement la hausse du tir et l'orientation de la tourelle (différente de l'orientation du vaisseau). Le maniement des armes est en ce sens très simple, très direct, et il offre la phase de jeu la plus « arcade » du lot.
Operation Spruance développe des combats fondamentalement différents de ceux de ses deux confrères. Alors que son pilotage est on ne peut plus réaliste et visuel, les attaques et les défenses utilisent la mise en scène des wargames les plus purs. Ainsi, plutôt que de diriger *de visu* un canon sur la cible, vous êtes placé, dès la première escarmouche, sur un tableau de type radar. Un quadrillage y dévoile le terrain de bataille sur lequel sont repérés tous les bâtiments amis ou ennemis, ainsi que les missiles ou les torpilles lancés. Il suffit alors de sélectionner une cible, de choisir un type d'arme et de commander à l'ordinateur le calcul de la trajectoire. S'ajoute à cela l'envoi de leurres pour dérouter les missiles de l'adversaire...
Bref, il s'agit d'un combat très stratégique qui rebutera à coup sûr ceux qui préfèrent assister à des explosions colorées !

Les fonctions annexes, cartes, radar, radio...

ADS offre bien peu d'instruments annexes. Si sa carte est déjà très réduite, le pilote ne dispose en effet que d'un radar pour détecter les navires et d'un sonar pour localiser les sous-marins (impossible de profiter des deux instruments en même temps). Certes, cette simplicité est appréciable en ce qui concerne la rapide



prise en main du programme et son maniement par les acharnés du joystick « boom boom ». Mais, à la longue, on souffre parfois de ne pas être confronté à de plus riches situations, de ne pas avoir à manier quelques instruments plus savants, plus complexes et délicats...
USS John Young dispose au contraire de très nombreux tableaux de contrôle. Côté cartes, les images offertes se veulent très réalistes et rappellent beaucoup les écrans de *688 Sub Attack* par exemple. Même chose en ce qui concerne les messages radio qui vous viennent en aide tout au long de l'offensive. Mais, à mon sens, ce surplus de réalisme va



La carte d'USS est belle mais peu précise.



Sur Spruance, le radar et ses trois zooms.

à l'encontre de la clarté. Impossible en effet de se référer très clairement aux cartes ou à l'écho radar, avant de longues heures de pratique en tout cas.
Dans *Operation Spruance*, quelques « plus » accentuent le réalisme du combat. Pour preuve, ces liaisons satellite qu'il faut sans cesse appeler par radio, avec code d'accès à l'appui.
Mais, là encore, les représentations sont trop réalistes pour qu'on les déchiffre du premier coup d'œil. Je préfère de loin une carte stylisée à la *Advanced Destroyer Simulator* à une vue très réaliste des profondeurs de l'océan, vue sur laquelle vos cibles se noient dans les détails du relief.
D'une manière générale, ces trois simulateurs de combat naval ne présentent pas un très grand confort de repérage carte ou radar. Rien à voir en tout cas avec les écrans de *Wolfpack* ou, mieux encore, les cartes qui agrémentent tous les programmes de simulation de vol.

Les stratégies de combat

Quelle est la richesse réelle des stratégies de combat, peut-on en définitive se lasser de ces programmes ou au contraire trouve-t-on toujours des situations différentes qui font que l'on s'accroche et que l'on évolue ? Pour *USS John Young*, la mauvaise représentation des éléments extérieurs et le manque de réalisme du pilotage ne jouent pas en sa faveur. Toutefois, les concepteurs de ce programme ont ajou-



ADS, une carte à la mode « simulateur de vol ».



Le réalisme impressionnant de Spruance.

té à cette simulation un atout qui assure aux parties une continuité intéressante : il vous faudra gérer ici un pécule, une somme d'argent qui augmente selon la réussite de vos futurs combats. L'équipage collecte sur les navires combattus des équipements qu'il peut ensuite revendre dans un port. Ainsi, il peut en échange acheter de la nourriture (il faut gérer l'approvisionnement de tout l'équipage pendant chaque mission) et aussi de nouvelles armes.
Cet aspect de la simulation – peu proche, bien sûr, des préoccupations classiques des pilotes de simulateurs de combat –, assure le suivi de votre carrière. C'est un atout indéniable. Côté stratégie de combat, le jeu d'*USS John Young* est assez riche quant aux situations de conflit rencontrées. Les attaques maritimes sont variées, les cibles multiples et l'on sera même amené à détruire les avions ennemis qui attaquent le bâtiment.
Operation Spruance, du fait que tous ses combats se résolvent sur carte, offre des stratégies moins prenantes au premier abord, mais tout de même intéressantes. Ainsi, lorsqu'une bonne dizaine de navires ennemis apparaissent sur le radar, qu'il faut observer la trajectoire des missiles lancés contre vous et éviter de prendre pour cible les navires marchands qui slaloment tranquillement au milieu de tout cela, les pilotes oublieront vite l'absence de vues extérieures ou d'explosions aussi impressionnantes que celles d'*ADS*.
ADS, s'il paraissait au premier abord le plus prenant au niveau du jeu (grand nombre de vues extérieures, animation de type *Wolfpack*, etc.), est le logiciel qui m'a le plus déçu en ce qui concerne la continuité de son jeu. Impossible de sauvegarder un navire « gagnant », de mener à terme des missions de plus en plus difficiles pour monter en grade, et ainsi de suite. En fait, seules les missions nommées « delta » (missions qui regroupent plusieurs types de combats) sont réellement intéressantes. Il faudra alors rejoindre très fréquemment les ports d'attache pour réparer le navire et refaire le plein de carburant. Les combats d'*ADS* sont toutefois les plus « beaux » du lot. Entre les multiples postes de tirs, le pilote trouvera une grande satisfaction à sans cesse manœuvrer le cap de ses vaisseaux et l'orientation ou la hausse des diverses visées.

Quel simulateur, pour quel capitaine ?

Pour définir votre destroyer favori, il faut finalement tenir compte des points suivants.
Advanced Destroyer Simulator profite d'un jeu très facile à prendre main et très visuel. Ses graphismes et ses animations sont, de plus, superbes. Sur ces deux points, c'est le programme qui se rapproche le plus de la qualité offerte par Wolfpack. En revanche, la continuité de ses missions n'est pas toujours évidente et l'on souffrira de se heurter toujours aux mêmes cibles et aux mêmes stratégies d'attaque.
Operation Spruance est réservé aux ama-

Trois destroyers au Tiltoscope

Logiciel :	*Advanced Destroyer Simulator*	*USS John Young*	*Operation Spruance*
Prise en main :	★★★★★	★★★	★★
Pilotage :	★★★★	★★	★★★★★
Combat :	★★★★★	★★★★	★★
Variété des missions :	★★	★★★★	★★★★★
Graphisme :	★★★★★	★★★	★★★★ (3 D)
Animation :	★★★★	★★★★	★★★
Bruitages :	★★★★★	★★★	★★★★
Versions disponibles :	Amiga, ST, PC, CPC	Amiga (PC attendue)	Amiga (ST, PC attendue)
Prix :	C	C	C
Pour :	Vision des combats.	Richesse des armes.	Pilotage 3D très réaliste.
Contre :	Peu d'objectifs à détruire.	Pilotage peu réaliste.	Combat non visibles.

teurs de pilotage hyper méticuleux et de combat de type wargame. Les fans de 3D surfaces pleines ne peuvent pas passer à côté de ce logiciel.

USS John Young est tout le contraire d'*Advanced Destroyer Simulator*. Sa mise en place graphique et la vision des combats y sont bien moins soignées. Toutefois, la continuité des missions et la gestion de la nourriture, de l'argent et des armes saura vous tenir en haleine.

Voici donc trois simulateurs pour trois types d'utilisateurs bien spécifiques. Il me reste à vous parler brièvement des programmes « wargame » à 100 %, et notamment de deux titres récents que nous ne pouvions pas écarter de ce challenge.

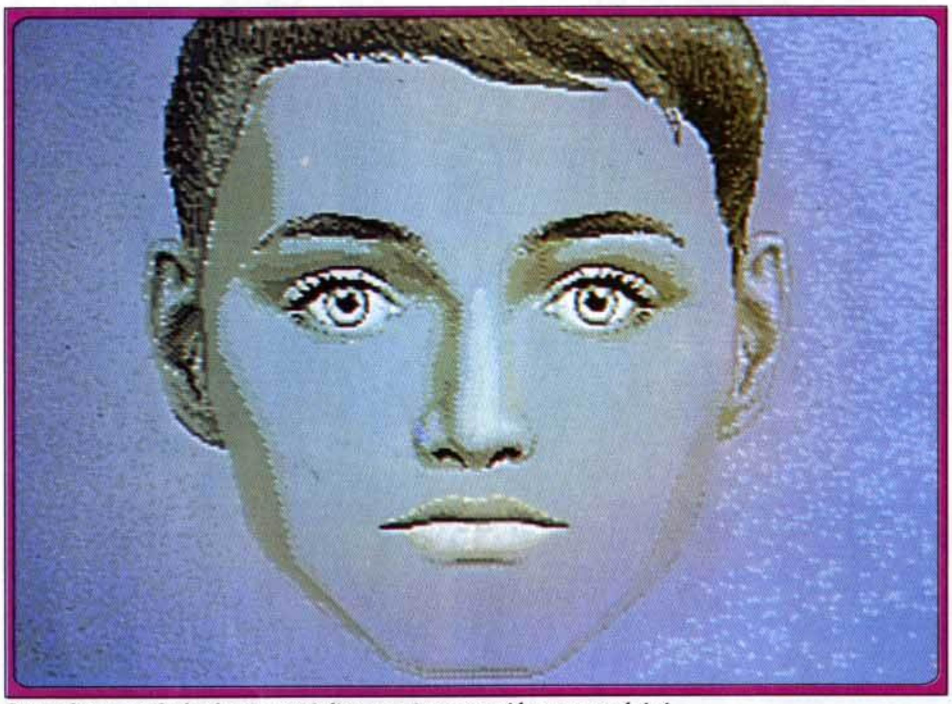
Harpoon et *Action Stations* vous proposent en effet des combats théoriquement similaires à ceux de ce challenge, mais qui se passent cette fois de toute représentation extérieure. Travail sur carte, maniement des unités comme autant de pions sur un échiquier marin, deux grands logiciels qui auront eux aussi leur part de succès, auprès des plus « durs » du combat, sans doute.

Reportez-vous à la rubrique Rolling Softs de ce numéro de *Tilt* pour un test complet du tout dernier titre, confronté bien sûr au programme le plus ancien, *Harpoon*.

Olivier Hautefeuille

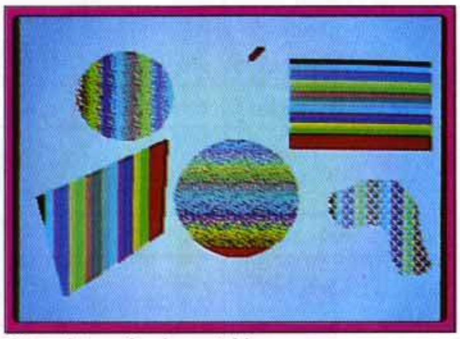
Paint Master

Logiciel de dessin toutes résolutions sur *Atari ST, Paint Master* pallie sa puissance réduite par une ergonomie agréable et une grande facilité de prise en main. S'il ne peut concurrencer les grands « ténors » que sont *Dali 4, DeLuxe Paint* et *Cyber Paint,* il reste très suffisant pour le dessinateur moyen et permet d'obtenir d'excellents résultats.

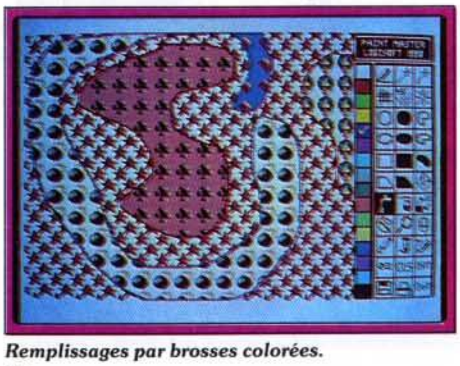


Suivez les conseils des leçons et réalisez un visage aussi beau que celui-ci.

Nouveau venu dans l'univers déjà riche des logiciels de dessin artistique sur *Atari ST, Paint Master* mise sur la simplicité sans démériter pour autant. Le programme ne tourne qu'en couleur basse résolution et demande un minimum d'un Mo de mémoire. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème, le logiciel n'étant pas protégé.
L'écran de travail est assez particulier. En effet, la fenêtre d'icônes apparaît automatiquement dans la fenêtre de dessin dès que le curseur-souris passe dans sa zone d'action. Rien ne vous empêche d'ailleurs de bloquer l'apparition de cette fenêtre ou de la déplacer pour la positionner à votre gré. Les icônes choisies sont parfaitement explicites. Elles sont regroupées par fonction et certaines d'entre elles gouvernent deux outils, accessibles par un classique interrupteur à bascule. Le programme travaille presque intégralement à la souris, mais un certain nombre de fonctions particulières demandent cependant le recours obligatoire à une touche clavier.
Paint Master permet de travailler sur 69 écrans si l'on dispose de 4 Mo de mémoire, ces écrans étant tous dotés de la même palette ou chacun d'une palette spécifique, selon le choix effectué dans les options. Pour dessiner, vous disposez de 31 brosses, de forme et de taille variées et redéfinissables. Certaines de ces brosses sont multicolores, ce qui permet certains effets originaux. L'éditeur de brosse est assez complet, offrant l'inversion horizontale ou verticale, la capture directe d'une brosse sur un écran, le doublement de la taille, le chargement et la sauvegarde avec une facilité pour charger/sauver toutes les brosses en même temps.
Les figures de dessin prédéfinies sont d'une grande richesse. A coté de l'incontournable dessin à main levée (dont la tracé suit fidèlement le curseur quelle que soit la vitesse de déplacement de la souris, soulignons-le), on retrouve les classiques courbes, cercles, ellipses, arcs, rectangles et polygones, sans oublier les droites quelconques, horizontales, verticales, à 45 degrés et les rayons. Ces derniers fonctionnent d'ailleurs assez curieusement : leur mode de tracé étant continu, ils ne permettent pas de dessiner facilement les rayons du soleil par exemple. En revanche, ils se montrent aptes à créer une zone remplie aux contours curvilignes irréguliers.
D'autres outils sont plus originaux. Les splines (rappelons une fois encore que les splines et les courbes de Béziers sont des courbes disposant d'un certain nombre de points d'ancrage, en déplaçant un point d'ancrage, on modifie la portion de courbe correspondante de manière harmonieuse) sont définies par 16 points d'ancrage et leur manipulation s'effectue en temps réel sans aucun ralentissement notable, ce qui est un point vraiment positif. Ces splines sont d'une grande utilité pour obtenir facilement des courbes aux arrondis esthétiques. On trouve encore des polygones curvilignes, réguliers (du triangle au quasi cercle) ou irréguliers.
Un certain nombre d'options complémentaires viennent encore enrichir cette panoplie. Tout d'abord les lignes constitutives de ces figures sont paramétrables tant en taille qu'en type (continu ou discontinu), les six types proposés étant eux-mêmes redéfinissables. En revanche, les options GEM de terminaison de droites (arrondis et flèches) ne sont pas mises à profit. Les figures fermées peuvent être automatiquement remplies dés leur création par une couleur unie, un motif ou un dégradé de couleur. Ces motifs de remplissage sont de deux types, monochrome ou couleur, et sont tous éditables, l'éditeur étant de bonne performance (inversion, rotation, capture de zone d'écran).
Les dégradés pour leur part sont de sens variable (horizontal ou vertical) et disposent d'un réglage



Dégradés au fondu variable.

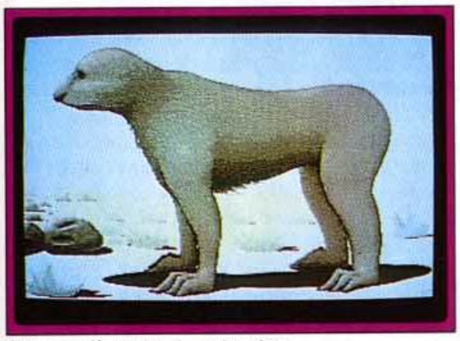


Remplissages par brosses colorées.



Facile de rendre le relief !

de l'intensité du fondu dans la zone de démarcation entre deux couleurs, à la manière de *Deluxe Paint*. Ce procédé permet d'obtenir très facilement par exemple de magnifiques cieux dégradés. En revanche, il n'existe pas de dégradé radial. De plus le registre d'étendue de ce dégradé (c'est-à-dire les couleurs de la palette qui seront prises en compte pour ce dégradé) est bien paramétrable mais seule une borne est réglable, ce qui oblige à quelques manipulations.
Ces outils prédéfinis disposent encore de certaines facilités utiles pour le tracé lui-même. Tout d'abord les deux boutons de la souris sont



Laissez aller votre imagination.

utilisés, le bouton gauche peignant avec la couleur en cours, et le droit avec la couleur précédemment sélectionnée. Ce système simple limite d'autant les manipulations. D'autre part, on peut opter pour le positionnement précis d'une figure après l'avoir créée en la déplaçant librement à l'écran.
Cette option facilite grandement le dessin et s'avère vraiment très utile.

Des manipulations a posteriori

Le programme propose en outre une autre aide puissante et originale. Certaines figures (lignes brisées par exemple) peuvent être manipulées après leur création, en agissant sur les points d'inflexion à la manière des courbes de Béziers. La modification s'effectuant là aussi en temps réel, on voit parfaitement bien ce que l'on fait, d'autant que l'on dispose encore, après, du replacement dont nous avons parlé.
Un certain nombre d'outils et de fonctions diverses complètent cet arsenal de base. La palette peut être modifiée, à l'aide des classiques curseurs RVB, qui permettent aussi le dosage de la luminosité d'une teinte si l'on agit avec le bouton droit. On peut aussi recopier une couleur sur une autre ou en capturer une directement sur un dessin. En revanche la création d'une palette en dégradé devra être faite manuellement, ce qui est bien dommage. La disquette fournit cependant un éventail assez riche de palettes dégradées prêtes à être chargées.
Toujours au chapitre des couleurs, le programme vous offre la possibilité de remplacer une couleur par une autre dans votre dessin, de manière locale ou sur toute l'image. L'aérographe (le *spray* des anglophiles) pulvérise à loisir point, motif ou bloc et dispose d'un réglage de son rayon d'action et de son débit. La loupe fonctionne selon trois modes complémentaires : un mode Temps réel où la zone sous le curseur est agrandie (très pratique pour vérifier rapidement l'absence de solution de continuité avant de lancer un remplissage) ; un mode Demi-Ecran de grossissement variable ; et, finalement, un mode Plein Écran.
Les possibilités d'effacement allient un Undo à bascule, une gomme de taille réglable et l'indispensable effacement complet d'écran. Les blocs peuvent être délimités par le classique rectangle ou par le lasso (à main levée), ce qui est bien. Cependant, les possibilités de manipulations sont limitées au changement de taille, inversion et rotation à 90 degrés. On est ici bien loin des capacités des *Dali 4, Deluxe Paint* ou *Cyber Paint*. Toutefois, ces blocs peuvent être utilisés avec certains outils et pour le remplissage, ce qui élargit leur champ d'action.
Les textes disposent d'un vaste choix de fontes monochromes ou multicolores (très jolies), de taille réglable et disposant des attributs habituels, mais il n'est ici possible d'écrire que dans le sens classique. *Paint Master* sauvegarde ses dessins dans un format qui lui est propre (encore un) mais reconnaît la majorité des formats des logiciels de dessin sur *ST* (*Dali* excepté).

Un soft moins puissant que les « ténors »

Si le programme est d'un bon niveau, le manuel est, lui, beaucoup trop succinct. De plus, le plan adopté est vraiment confus et il faut sans cesse aller pêcher les informations à des endroits différents, quand elles sont présentes ! La disquette fournit un passe-vue avec un petit effet de transition agréable. Le soft est vendu avec *Sprite Animator*, un logiciel de dessin et d'animation de sprites de bon niveau.
Paint Master est agréable mais moins puissant pour certaines fonctions (blocs, gestion des couleurs, texte) que les ténors du marché. Il permet en revanche un travail agréable et précis ; il faudrait toutefois repenser complètement son manuel (disquette Logisoft pour *Atari ST* ; Prix : F). Jacques Harbonn

Drawer

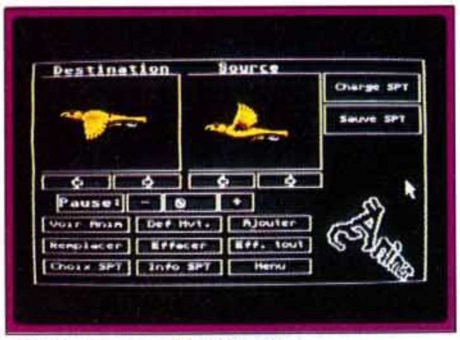
Logiciel de dessin toutes résolutions pour *Atari ST*, *Drawer* semble avoir été créé pour faire souffrir ses utilisateurs. On ne sait jamais comment sortir d'une fonction ou revenir à l'écran de dessin. C'est d'autant plus dommage que certaines fonctions sont intéressantes, comme la création de déformations animées.

Les logiciels de dessin sur *Atari ST* se suivent et ne se ressemblent pas. Après l'excellent *Dali 4*, très puissant, et *Paint Master*, Numeric Art Technologie nous propose un nouveau programme capable du pire comme du meilleur.



Les menus de l'écran de travail.

Drawer travaille dans les trois résolutions des *Atari ST* et ne nécessite que 512 Ko de mémoire pour fonctionner, 99 écrans étant accessibles sur *ST4*. L'installation sur disque dur s'effectue très aisément, le programme n'étant pas protégé.
Plusieurs points rendent l'apprentissage du travail sous *Drawer* particulièrement éprouvant. Tout d'abord, le manuel est indigne d'un logiciel « sérieux ». Si la notice d'un shoot-them-up n'a guère besoin de longs discours, il est anormal de voir les explications des fonctions d'un programme de dessin expédiées en une dizaine de pages. D'ailleurs « explications » est un bien grand mot, le manuel se contentant de fournir, de manière incomplète au demeurant, la liste des fonctions et leur usage approximatif. Il faut en fait essayer longuement chaque fonction pour en tirer la « substantifique moelle », sans compter que les explications du manuel ne correspondent pas toujours à la version du logiciel. Bref, un manuel à revoir de fond en comble.
Le second point négatif concerne l'ergonomie du programme. L'écran de travail présente les différents outils et fonctions du programme. Une fois le choix effectué d'un clic souris, il n'est pas rare de repasser par un autre sous-menu. Mais le plus grave concerne le mode de sortie des fonctions pour revenir à l'écran principal. Clic droit, clics droit et gauche simultanés, touche « esc », barre d'espace, tout y passe ! Toujours au chapitre de l'ergonomie, de nombreuses fonctions nécessitent l'usage simultané d'une touche clavier complémentaire. Ces touches ne sont pas particulièrement mnémotechniques, ce qui ralentit encore l'apprentissage.
Enfin, il existe un bogue inadmissible : la fonction Sphère, puissante au demeurant, conduit à un plantage irrémédiable si elle est appelée directement à partir du menu. En revanche, elle fonctionne sans problème si on l'appelle en passant par le menu Forme. Un comble. Ces défauts sont d'autant plus regrettables que le programme n'est pas inintéressant. Le mode Dessin à main levée dispose de 16 pinceaux prédéfinis (qui sont d'ailleurs plutôt des sprites) et 64 autres peuvent être facilement redéfinis. Ce mode dispose en outre du cycle automatique de la couleur de tracé, d'un spray de taille et débit



Création et animation de sprites.

paramétrable et d'un mode Spline qui en fait n'en est pas un. La courbe créée suit en effet les points d'ancrage, mais il n'est plus possible de déplacer ces points une fois la courbe dessinée. Les figures prédéfinies sont assez riches : droites, lignes brisées, rayons, cercles et ellipses, et boîtes (à coins arrondis ou non). Les figures fermées peuvent être remplies d'emblée à leur création par la couleur ou la trame courante. De plus les lignes constituantes sont redéfinissables, tant en taille qu'en type. On dispose encore des cubes 3D et des sphères (sans calcul des faces cachées) ainsi que des fausses splines (travaillant de la même manière que pour les brosses).
Enfin, les figures peuvent être déplacées une fois créées pour les positionner, ce qui est bien agréable. D'autres outils complètent ces fonctions de base. La loupe offre deux grossissements mais ne travaille pas en temps réel et ne dispose d'aucun accessoire. Les possibilités d'effacement sont assez complètes : écran, portion d'écran, brosse d'effacement et l'indispensable Undo. Les options texte sont de richesse moyenne : choix de la taille, de l'espacement des lettres et différents types d'attributs mais une seule fonte et un seul sens d'écriture.

Une animation puissante

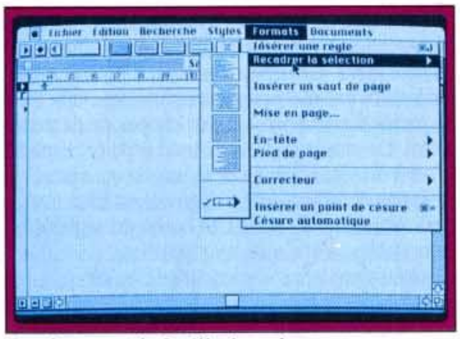
En revanche, les fonctions de blocs sont d'une grande variété et ouvrent la porte à de nombreuses manipulations : couper-coller, changement de taille, déformation selon six types prédéfinis et surtout déformation libre contrôlée à la souris.
Un autre mode, encore plus riche, permet entre autres de créer une série d'images en appliquant progressivement un changement sur les axes x, y, et z et en modifiant le facteur de grossissement. Si ce mode demande un temps de traitement assez long, il permet d'obtenir facilement des animations tout à fait originales (rotation d'un logo dans l'espace avec effet concomitant de zooming par exemple). L'animation concerne aussi les sprites, avec fixation de la trajectoire ou mobilisation du sprite animé à la souris.
La gestion de la palette est très correcte avec dégradé automatique et réglage de l'étendue du cyclage de couleur.
Toutefois, contrairement à ce qu'affirme le manuel, la palette étendue des *STE* n'est pas prise en compte. Citons enfin les modes Détourer-Entourer complémentaires, qui modifient les contours de l'image.
Comme vous pouvez le constater, *Drawer* dispose de fonctions puissantes, en particulier pour la gestion de blocs. Cela fait regretter davantage le manuel déplorable et l'ergonomie douteuse (disquette Numeric Art technologie, *Atari ST* ; prix : F).

Jacques Harbonn

Wintext Light

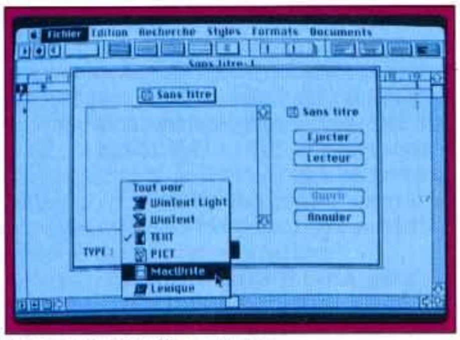
Le *Mac Classic* a rompu avec la tradition Apple des machines inabordables. Restait à adapter le prix des logiciels à cette nouvelle donne. C'est fait : Winsoft donne le bon exemple avec *Wintext Light*, un traitement de texte qui, s'il ne prétend pas être très innovateur, comble les besoins de la grande majorité de ceux qui ont le désir d'écrire. Une réussite à suivre...

Wintext Light est un traitement de texte qui doit beaucoup à la nouvelle politique d'Apple. En effet, avec l'annonce d'une gamme de machines « entrée de gamme », les éditeurs ont dû revoir leur stratégie. Une personne qui a acheté un ordinateur 6 500 francs n'est pas prête à payer la même somme pour un logiciel de mise en page, ou même la moitié de celle-ci pour un simple traitement de texte. Autrement dit, il ne servait à rien de diminuer le prix des machines si les logiciels continuaient à être hors de prix.
Le premier des éditeurs à franchir le pas à été la société grenobloise Winsoft. Elle propose une version dite *light* à moins de 1 000 francs, de son traitement de texte *Wintext*. *Light*, en effet, puisqu'il s'agit d'une version édulcorée, qui ne dispose pas de certaines fonctions de son grand frère. Ainsi on ne retrouve plus la possibilité d'ajouter des modules permettant d'écrire dans différentes langues étrangères (alphabet arabe, cyrillique, japonais...). De même, l'éditeur de formules mathématiques est passé à la trappe. Ces fonctions, certes attrayantes, ne concernaient pas 90 % des utilisateurs potentiels, d'où la décision de les supprimer de la version *light*.
Cependant ce logiciel intègre, bien évidemment, toutes les fonctions qu'on est en droit d'attendre d'un traitement de texte. Il est, comme tous les logiciels de la gamme Macintosh, Wysiwyg (*What you see is what you get*). Ainsi les différentes polices de caractères apparaissent à l'écran dans leurs caractères propres, leurs styles (gras,



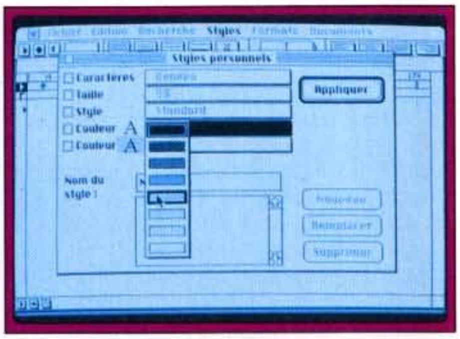
Des formats à la feuille de style...

souligné, ombré, exposant, condensé...), leur couleur de caractères et de fond, leurs tailles (de 5 à 126 points)... Très proche de l'interface du premier traitement de texte réellement Wysiwyg, *MacWrite*, il reprend le concept de la règle permettant de fixer toutes les spécifications du formatage de votre texte. Vous pouvez ainsi spécifier vos tabulations, la justification du document, ou encore aller directement à une des pages. Il est possible d'insérer plusieurs règles dans un document, chacune régissant l'aspect d'un (ou d'une série de) paragraphe(s). La mise en page d'un document devient un véritable jeu

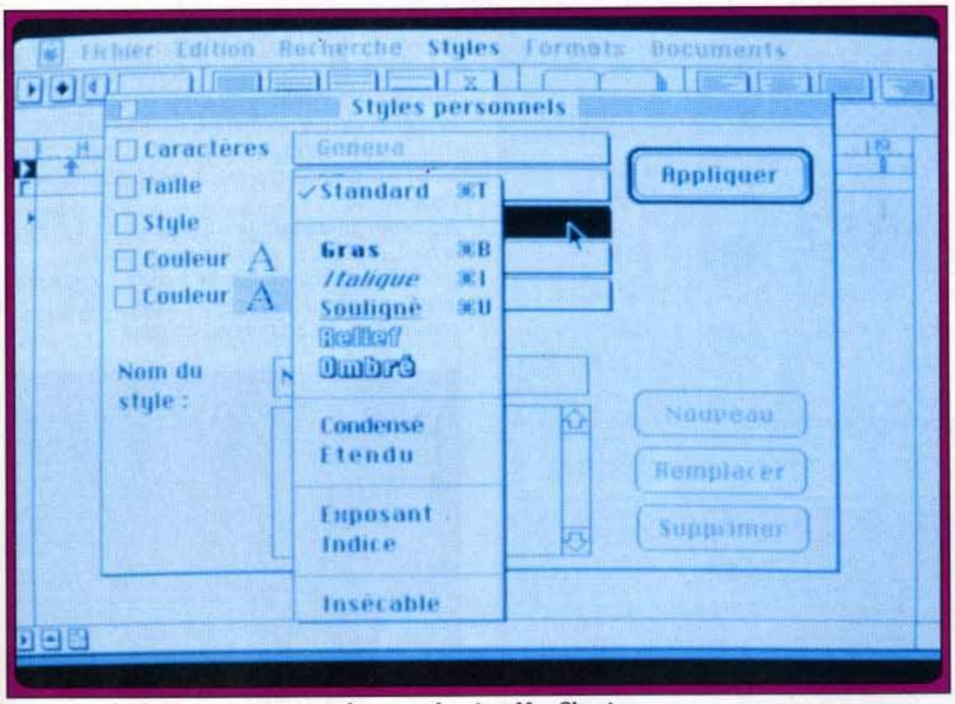


Les possibilités d'importation.

d'enfant grâce à ce concept de règles, associé au Wysiwyg. Le logiciel gère également les pieds-de-page et les en-têtes. Il permet à l'utilisateur de choisir entre une césure automatique ou, au contraire, manuelle. L'incorporation d'illustrations ne pose aucun problème, que ce soient des dessins bit-map (type *Paint*) ou au contraire vectorisés (type *Draw*).
Il est possible de se constituer des feuilles de style dans lesquels on placera les différentes caractéristiques d'un document (polices utilisées, taille, couleur...). Ainsi on peut se créer une liste de styles ; certains pour les titres, d'autres pour



Création de styles personnels.



Wintext Light, le premier traitement de texte adapté au Mac Classic.

formater automatiquement une date ou une formule de politesse... On peut placer des marques dans le texte pour accéder instantanément à un passage précis du document. Les possibilités de publipostage n'ont pas été oubliées et une fonction Mailing permet de récupérer des données issues d'un tableur et de les incorporer dans un document (une liste de noms et d'adresses pour envoyer un courrier personnalisé par exemple).

D'autre part, les recherches sont assez puissantes. On retrouve les traditionnelles possibilités d'exécuter une recherche sur un mot entier ou sur une partie de mot, de différencier les minuscules des majuscules ou les caractères accentués ou non. Mais il est également possible de spécifier lors d'une recherche/remplacement le style du mot ou de l'expression recherchée, avec toutes ses caractéristiques (polices, taille, style, couleur des caractères ou du fond...). Un correcteur orthographique est présent qui permet d'effectuer les corrections à la volée, au fur et à mesure qu'on saisit le texte, ou bien en différé, une fois le texte terminé. Un lexique utilisateur laisse la possibilité de se constituer sa propre bibliothèque.

Un bon rapport qualité/prix

Parmi les fonctions particulièrement pratiques, citons la possibilité de demander une sauvegarde automatique du document. *Wintext Light* permet également de créer des tableaux au sein d'un texte. Il n'est plus besoin de procéder à des couper/coller en provenance de tableurs, le tableau est exécuté immédiatement dans le traitement de texte.

Les deux reproches que j'adresserais à ce logiciel concerne la vitesse de défilement des pages qui, sans être un réel handicap, aurait certainement pu être améliorée. D'autre part, il se révèle un peu limité dans ses communications avec l'extérieur : seuls les formats Pict, Macwrite, Wintext et texte seul sont reconnus.

Si *Wintext Light* procure la quasi-totalité des fonctions que l'on peut demander à un traitement de texte, il n'en demeure pas moins qu'il n'innove pas réellement. Mais ce n'est absolument pas son ambition, il a pour but d'offrir le meilleur rapport qualité/prix pour la gamme des ordinateurs à la pomme. Et sur ce point, c'est une réussite totale (logiciel *Wintext Light* pour *Macintosh* ; prix : F).

François Hermellin

Jam, MIDI et malin

Si vous possédez au moins un expander MIDI (c'est un synthétiseur sans clavier...) et un *Atari ST*, voici l'orchestre de poche de l'année. *Jam* développe un mode de composition musicale original qui s'adresse tout aussi bien aux pros qu'aux novices. Bien conçu, très maniable et finalement très performant.

Face à la composition musicale qui se passe de tout matériel onéreux *(HMS Soundtracker* et *Mugician*, par exemple), la véritable MAO fait appel à des synthétiseurs, expandeurs et boîtes à rythmes qui sont reliés à l'ordinateur par une interface MIDI.

Le compositeur musical *Jam*, comme *Big Boss Plus* dont nous parlerons plus loin, fait partie des nouveautés MIDI qui nous avaient été présentées lors du dernier salon de la Musique. Ce programme aborde un concept de création originale et se révèle très facile à manier et très bien conçu, tant dans la présentation de ses tableaux que dans leur manipulation.

Jam s'adresse donc aux musiciens amateurs, novices ou confirmés, à ceux qui en tout cas possèdent au moins un expandeur multitimbral (synthétiseur sans clavier qui permet de faire jouer simultanément plusieurs instruments).

Les deux modes de composition MIDI

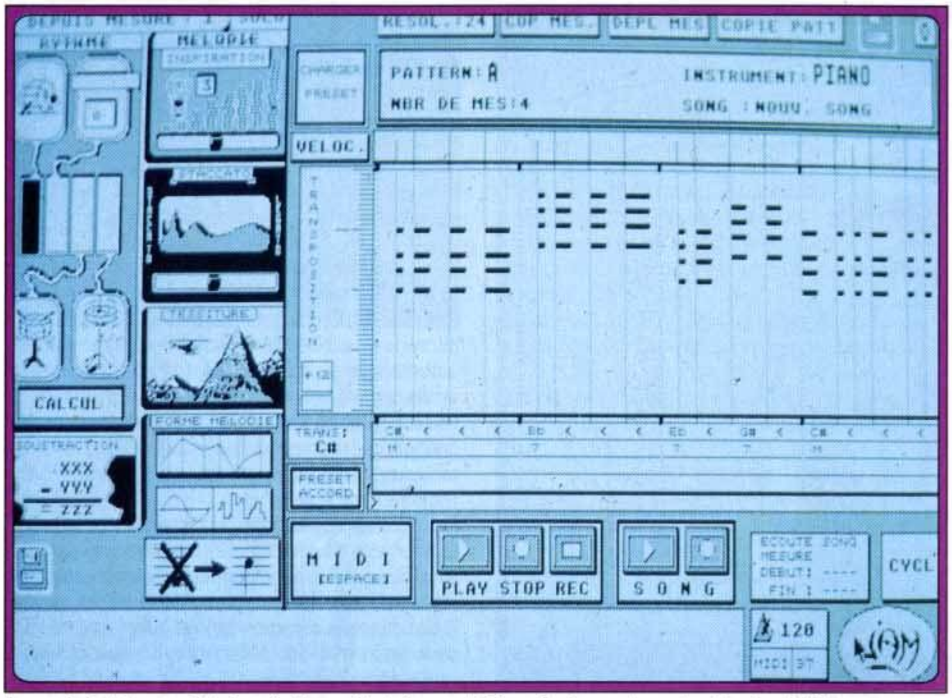
La composition musicale MIDI se départage en deux modes de travail distincts. Le premier utilise des programmes nommés séquenceurs qui réagissent comme un magnétophone multipiste. L'utilisateur enregistre sur chacune de ces pistes un instrument différent, avant de retoucher chaque partie musicale pour affiner le travail. Les séquenceurs les plus connus sont par exemple le *Pro 24*, le très puissant *Cubase, Midas, Master Track*, etc. Le deuxième mode de composition fait plus appel à la création aléatoire. Certains programmes se proposent en effet de créer pour vous des rythmes, mélodies et accompagnements aléatoires. Si l'utilisateur gère dans ce cas l'ensemble de la création, il a souvent l'impression d'assister, sans agir lui-même, à la création de musiques impressionnantes, mais qui manquent souvent de personnalité. Entre les deux, *Jam* a trouvé un équilibre subtil : si son utilisateur n'a jamais besoin de jouer la moindre note au clavier d'un synthétiseur, il contrôle pourtant la création de A à Z, et peut, sans rougir, présenter le résultat de son travail comme SA création.

L'utilisation de *Jam*

Jam fonctionne sur tous les *Atari*, lecteur simple ou double face, moniteur monochrome ou couleur, *520* ou *1040, STE* ou non. Côté instruments, un expandeur multi-timbrale suffit. Pas besoin de posséder un véritable synthé (qui est un expandeur doté d'un clavier piano). Toutes les manipulations passent en effet par l'emploi de la souris et parfois du clavier du *ST*. Votre expandeur sera relié à une source audio, une chaîne hifi, un ampli... Les expandeurs multi-timbral se trouvent actuellement dans le commerce à partir de 2 000 ou 3 000 francs.

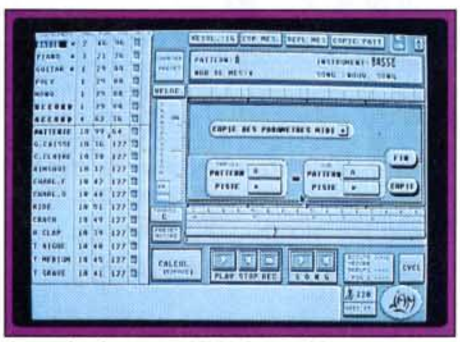
Jam s'adresse donc aux musiciens qui désire se lancer dans la MAO MIDI « petit budget ». C'est l'un de ses atouts majeurs.

Passons maintenant aux connaissances musicales



Le module très complet de création « aléatoire contrôlée » de Jam est aussi original qu'efficace.

requises pour l'utilisation de ce programme. Comme la plupart des produits développés au sein de la société RNS, *Jam* s'apparente presque à un programme éducatif. Outre la notice qui présente très clairement, par une suite de leçons, l'essentiel des manipulations, les écrans de travail sont conçus pour ne désarçonner personne. Toutes les icônes sont représentatives de leur fonction (dessin de chaque élément de la batterie, courbes, touches magnétophone, etc.). Le fait qu'il s'agisse en outre d'un programme français favorise vraiment la compréhension du travail.


A gauche, les pistes MIDI disponibles.

Accessible aux plus novices, mais aussi suffisamment performant pour intéresser les utilisateurs confirmés de la composition sur séquenceur, *Jam* devrait connaître un beau succès cette année parmi les musiciens !

Que fait-on avec *Jam* ?

Ce programme vous permet de composer des séquences musicales de quatre mesures. Pour chaque séquence, vous allez mettre en place tour à tour la partie batterie, une ligne d'accords qui correspond à l'accompagnement, la partie basse et divers pistes pour les instruments solos, guitare ou cuivre par exemple. Ensuite, c'est en enchaînant ces séquences que l'on composera la *song*, tout comme on le faisait avec *Mugician* ou *HMS* testés sous cette même rubrique. Toutes les pistes, séquences ou *song* seront bien sûr sauvegardées sur disquette. Enfin, il sera possible d'utiliser plus tard ces éléments avec d'autres séquenceurs. *Jam* peut aussi s'inspirer des Midifiles, des chansons très connues préprogrammées que l'on trouve en grand nombre dans le commerce.

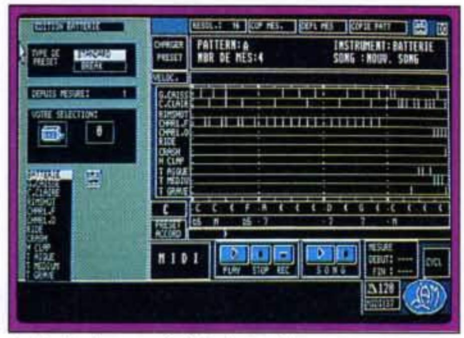
La composition de *Jam*, l'« aléatoire contrôlé »

Comme je l'indiquais plus haut, *Jam* compose de façon aléatoire, mais sans tomber dans l'excès de programmes plus anciens (le célèbre *M* par exemple). Pour la création de chacune des parties énoncées ci-dessus, vous utiliserez des séquences de base que vous retravaillerez selon le style voulu. Voici les atouts importants de chacune de ces phases de travail.

Batterie : il faut commencer par choisir un rythme pré-programmé. Tous les styles sont proposés (plusieurs types de rock, jazz, rumba, disco...). Sur la grille de composition, les coups frappés par le charley ou la grosse caisse apparaissent sur les mesures, de même que pour tous les toms, cymbales ou caisses. A la souris, on peut alors ajouter une frappe, modifier la force d'un coup de cymbale, incorporer un *break*, c'est-à-dire une relance, comme un roulement de toms par exemple.

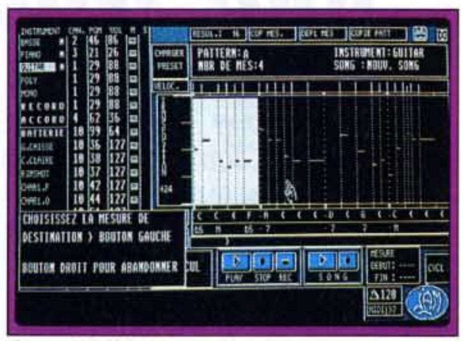

Guitare basse, la mélodie suivra cette courbe.

Accompagnement : une fois passé sur la piste accord, le musicien va entrer à la souris les tonalités qu'il désire entendre à chaque temps des quatre mesures de la séquence. Avec *Jam*, la construction des accords est vraiment


La batterie, menée à la baguette.

passionnante. Même si vous ne maîtrisez pas toutes les notions de l'harmonie, vous comprendrez vite ce qu'est un accord de 6ᵉ, un « sus4 » ou un renversement. *Jam* tient même compte de la basse de l'accord. Grâce à la clarté de cet écran de composition et au fait que l'on entende à tout moment l'accord que l'on essaie, j'en connais qui vont bientôt tout savoir de l'arrangement musical !

La basse et les instruments solo : c'est le travail le plus original, et le mieux conçu aussi. Faire « coller » une ligne de guitare basse sur une



Couper/coller, travail des mesures.

suite d'accords et une batterie, ce n'est pas toujours facile. Tous les musiciens, confirmés ou non, le savent ! *Jam* a résolu ce problème avec autant d'efficacité que d'originalité. Vous allez dans un premier temps régler divers paramètres de création.

Par exemple, vous pouvez choisir que les notes jouées par la basses sonnent en même temps que les coups de grosse caisse de la batterie. C'est classique, mais ça paye ! Pour cela, il suffit de remplir le sablier symbolisé sur l'écran, qui communique avec l'icône grosse caisse. Placez également un petit pourcentage pour les icônes « charley » ou « caisse claire » et lancez le calcul...

La ligne de basse apparaît, que l'on écoute tout de suite. Le résultat est impeccable, toutes les notes sonnent, selon les pourcentages choisis, en même temps que la batterie.
Autre possibilité, pour la mélodie de cette ligne de basse cette fois, vous pouvez dessiner sur la grille des mesures la courbe de son voulu : une sinusoïde, et la basse jouera tour à tour des notes graves et aiguës. Le tout reste dans la tonalité de chaque accord, avec plus ou moins de notes jouées selon le réglage de quelques curseurs supplémentaires (reportez-vous aux photos d'écran). Ce mode de composition est simple à manier. Puisque l'on écoute très facilement le résultat, il sera très aisé de pousser les recherches pour finalement trouver la basse idéale.
Même travail enfin pour un solo de guitare ou de cuivre, la séquence de quatre mesures est maintenant sauvegardée sur disquette, prête à intégrer votre future chanson.

Quelques « plus » encore...

Jam offre encore quelques fonctions supplémentaires. Notons par exemple la composition rythmique possible en frappant les touche du clavier du *ST*, les nombreuses possibilités de couper/coller des parties de séquences ou encore de récupérer une piste de batterie d'une séquence à l'autre.
La gestion des canaux MIDI et du choix des instruments joués par l'expandeur est très facile et s'effectue à la souris, sur l'écran principal. On pourrait parler également du métronome, de la possibilité de jouer une séquence en boucle... liste non exhaustive des capacités de ce nouveau compositeur musical !

A qui s'adresse un tel programme ?

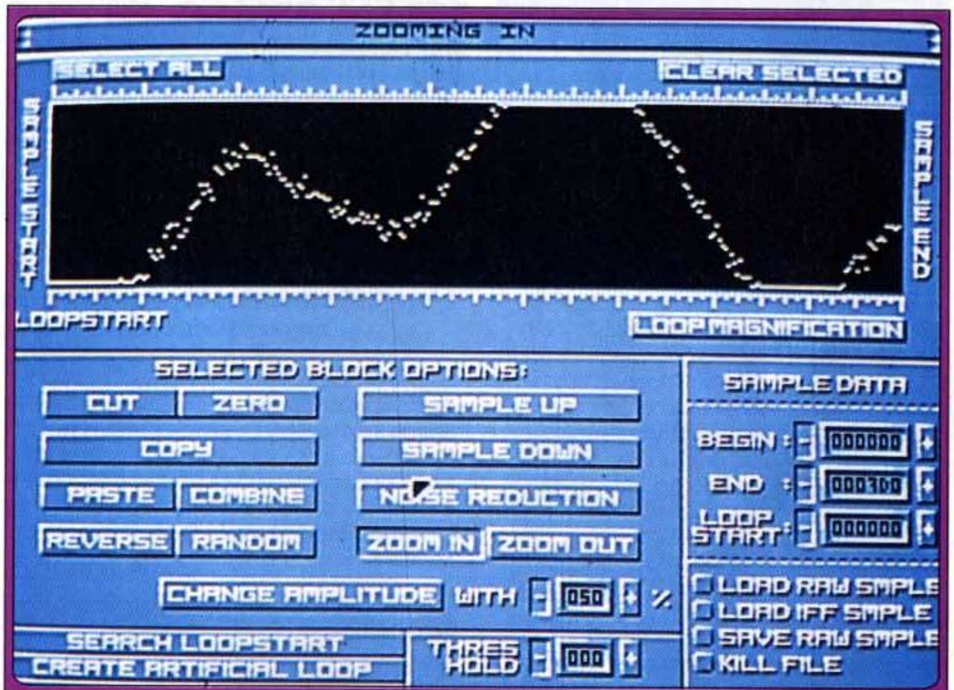
A tout le monde ! Bien que personnellement muni d'une chaîne MIDI très complète et du célèbre *Cubase*, le séquenceur idéal à mon sens, j'ai trouvé auprès de *Jam* de nouvelles sources d'inspiration. Le travail des accords est, par exemple, si rapide et fiable que la retranscription d'une partition est un délice sous *Jam*. Quant aux novices du décibel, je leur rappelle une fois de plus que non seulement ils créeront sans problème les musiques de leur choix mais que, surtout, ils apprendront beaucoup au maniement de ce soft (*Jam*, de RNS, sur *Atari ST* ; *prix : E*).
Olivier Hautefeuille



Tempo, touche magnétophone, maniabilité souris.

Mugician et HMS Soundtracker

Le mois dernier, *Music Master* l'emportait sur *TCB Tracker* pour le titre de meilleur compositeur de séquences musicales. Aujourd'hui, un nouveau challenge oppose *Mugician* et *HMS Soundtracker*. Que les créateurs qui n'entendent rien aux feintes de l'écriture musicale ouvrent grand leurs pavillons : *Mugician* devrait en séduire plus d'un et vous permettre de finaliser par exemple les bandes son de vos démos !



Modification d'un échantillon avec le fabuleux Mugician, un travail précis et facile à prendre en main.

Comme *Music Master* et *TCB Tracker*, deux softs testés dans le numéro 88 de *Tilt*, *Mugician* et *HMS* permettent de composer des séquences musicales pour le plaisir, ou pour les incorporer par la suite à des listings, démos, etc. Ces deux logiciels utilisent des sons échantillonnés. L'utilisateur va tout d'abord modifier ces sons pour se constituer un panel d'instruments (percussions, basses...). Ensuite, il composera plusieurs séquences que le micro gardera en mémoire. Enfin, en enchaînant ces séquences dans l'ordre qu'il désire et sur quatre voix musicales, il mettra en place le thème complet. Pour chacune de ces étapes, voici les atouts et les défauts de ces deux softs, comparés en outre à *Music Master*.

Prise en main et présentation

HMS Soundtracker soigne bien plus sa présentation graphique que son confrère *Mugician*. Proche de *Music Master* qui nous avait séduits par la clarté de ces écrans, *HMS* développe des tableaux très colorés, où presque toutes les icônes sont facilement identifiables (un micro pour l'enregistrement, un haut-parleur pour l'écoute, etc.). *Mugician* ouvre, quant à lui, des tableaux plus complexes, plus « pros » et de ce fait moins faciles à prendre en main.



Le clavier retravaillé sur HMS.

Autre atout pour *HMS*, la traduction de presque toutes les indications données à l'écran. *Mugician* reste anglais à 100 %, excepté sa notice qui devrait être traduite en français dans la version finale vendue sur le marché.
Le travail des sons ouvre deux écrans de travail sur *Mugician*. Sur le premier, l'utilisateur voit la courbe de fréquence de l'échantillon qu'il a soit importé d'un sampler, soit puisé sur la disquette « data ». Il va dès lors modifier cet échantillon. Toutes les manipulations sont gérées à la souris. Pour l'essentiel, il s'agit de « couper le bruit » pour qu'il soit le plus net possible, de répéter une partie



Quatre canaux pour les séquences (Mugician).

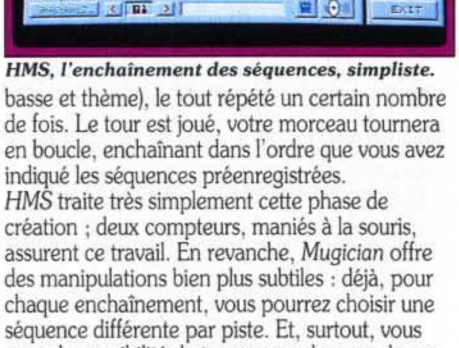
de l'onde, d'en couper un autre morceau. La mise en place de ce tableau est très claire, même les novices du sampling s'y retrouveront. Deuxième écran, vous allez maintenant transformer votre échantillon en instrument de musique. Il s'agit en fait d'attribuer à chaque instrument un certain échantillon, en le modifiant encore sous toutes les coutures (fréquence, accord, mélange de deux ondes, et autres). La richesse de cette composition sonore est aussi performante que celle de *Music Master*, mais on n'y retrouve pourtant pas toute la clarté de celui-ci.
En ce qui concerne *HMS*, le travail du son n'est pas à l'ordre du jour. Il est tout simplement possible de sauvegarder des kits de plusieurs instruments et de moduler, pour chaque échantillon, la durée d'une note et son volume. Un autre atout pourtant, la réorganisation possible du clavier de votre *ST* pour « pianoter » selon une disposition idéale des touches.

La composition des séquences musicales

Comment se manie l'enregistrement d'une séquence musicale ? C'est simple. Sur l'écran, une grille apparaît, chaque ligne étant un temps de la mesure. Le joueur va placer des notes frappées au clavier sur ces lignes puis lancer l'écoute. Les critères essentiels de qualité de ce mode de composition sont les suivants : bonne visibilité de la grille, écoute possible des sons joués pendant l'enregistrement et création simultanée sur les quatre voix d'enregistrement.
Elle est trop petite sur *HMS* : en effet, en mode de composition de séquences (ou *pattern*), l'écran de travail ne montre que 9 lignes. Sur *Mugician* en revanche, 18 lignes sont visibles simultanément, ce qui permet de mieux visualiser ce que l'on fait. *HMS* propose pour sa défense la vision d'une portée réelle, avec clefs de *sol* et de *fa*. Pourtant, cette portée n'est d'aucune utilité pour l'enregistrement, elle permet juste de voir les notes clairement quand le travail est fini.
Mugician l'emporte là encore très largement sur son concurrent. Les notes que l'on frappe sur le clavier sonnent à tous les coups. De plus, un curseur permet de passer du mode écoute à celui d'enregistrement. Dans le premier, les notes sont jouées mais non enregistrées ; dans le deuxième, elles s'inscrivent sur la grille au fur et à mesure que l'on joue. Il vous est ici possible d'enregistrer en temps réel, c'est-à-dire de laisser tourner en boucle la séquence et de rajouter des notes comme bon vous semble. Autre « plus », l'incorporation d'effets pour chacune des notes inscrites sur la grille de composition. Face à ces vastes potentialités, la composition de *HMS* fait pâle figure : il ne permet pas d'enregistrer en temps réel, d'incorporer des effets ou même d'entendre le son choisi sans l'enregistrer. Un confort de travail bien décevant.
Il est bien sûr possible, sur les deux programmes présentés, de changer d'instruments en cours d'enregistrement. Toutefois, *HMS*, qui ne favorise jamais l'écoute des sons, est moins efficace que son confrère en ce domaine. Avec *Mugician*, on pourra écouter les premières pistes d'une séquence, essayer un nouvel instrument sur une autre piste et l'enregistrer quand on a trouvé ce que l'on cherche. L'idéal !

L'enchaînement et la juxtaposition des séquences

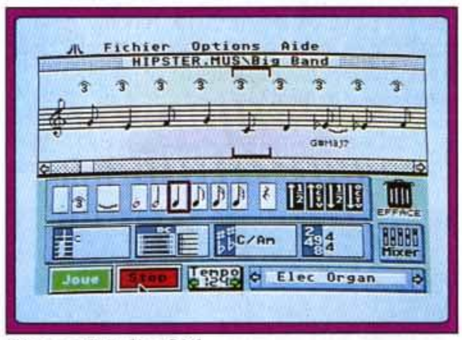
C'est la dernière étape de votre création. Pour donner à votre morceau de musique sa forme définitive, vous allez enchaîner sur les quatre pistes disponibles les séquences enregistrées plus haut. Toujours à la souris, il suffit de placer tout d'abord les séquences 1 et 2 sur les deux premières pistes (intro basse/batterie par exemple), puis 1, 3 et 4 (même batterie, deuxième



HMS, l'enchaînement des séquences, simpliste.

basse et thème), le tout répété un certain nombre de fois. Le tour est joué, votre morceau tournera en boucle, enchaînant dans l'ordre que vous avez indiqué les séquences préenregistrées.
HMS traite très simplement cette phase de création ; deux compteurs, maniés à la souris, assurent ce travail. En revanche, *Mugician* offre des manipulations bien plus subtiles : déjà, pour chaque enchaînement, vous pourrez choisir une séquence différente par piste. Et, surtout, vous aurez la possibilité de transposer chacune de ces séquences, ce qui permet d'enrichir le morceau en un rien de temps.
Mugician l'emporte haut la main sur son adversaire. Grâce à un travail du son performant, l'enregistrement des séquences très puissant et maniable, cet utilitaire de création musicale séduira les amateurs confirmés ou novices. *HMS Sound Tracker* aura à mon sens bien du mal à s'imposer face à ce vainqueur, et face aussi à l'excellent *Music Master* testé précédemment. Un dernier atout : : la possibilité, avec *HMS*, d'imprimer les partitions de vos futures créations. Mais ce point n'est pas essentiel à mes yeux. En effet, les utilisateurs de tels utilitaires musicaux n'ont que faire de partition. S'ils préfèrent manier des grilles de notes plutôt que des portées, c'est que le seul résultat qui les intéresse est ce qu'ils entendent, ou tout au plus une sauvegarde qu'ils utiliseront pour leurs propres programmes.
Signalons à ce propos que ces deux logiciels tiennent compte de l'incorporation des créations musicale dans des listings. Ils indiquent, en notice, toutes les adresses et codes nécessaires à cela (*Mugician* sur *Amiga*, de Thalamus, distribué par Ubi Soft ; prix : C. *HMS Soundtracker* sur *Atari ST*, d'Esat Software ; prix : D).Olivier Hautefeuille

FM Melody Maker

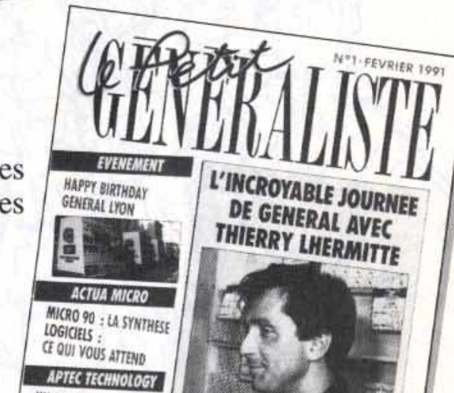


C'est un Tilt d'or 89 !

Après son Tilt d'or 89, *FM Melody Maker* fait encore plus fort pour les heureux possesseurs d'*Atari STE*. Utilisant au mieux les possibilités de l'« *Atari* des pros », ce programme de composition musicale est tout à la fois très complet et toujours simple à manier.
FM Melody Maker cumule les atouts suivants. Il respecte au mieux les systèmes de notation musicale classique, mais permet aussi aux novices de la MAO de créer en apprenant. Que l'on gère la composition dans ses moindres détails, ou que l'on préfère demander à l'ordinateur de définir lui-même une basse ou une batterie qui colle à la création, le travail est toujours aussi rapide qu'efficace. Signalons enfin la possibilité de mixer en mode plein écran les sept pistes disponibles, d'utiliser un module boîte à rythme, ainsi que la compatibilité MIDI complète du programme.
FM Melody Maker reste le seul intégré musical performant de ce type sur *Atari STE*. Reportez-vous à notre test de la version *ST* (rubrique Création, *Tilt* n° 71). Olivier Hautefeuille

NOUVEAU !

RECEVEZ GRATUITEMENT CHEZ VOUS TOUS LES MOIS "LE PETIT GENERALISTE" ET PROFITEZ DES PROMOTIONS GENERAL



Avec **GENERAL** toute la micro est à prix "micro". Retrouvez toutes ses promotions sensation dans le **"PETIT GENERALISTE"**. Avec ses informations pratiques, il refait l'actualité.
En plus, **il est gratuit**. Alors, remplissez vite votre bulletin d'abonnement !

LA PROMO DU MOIS : FUJI

40 Disquettes Fuji 3'' 1/2 MF 2 DD
× 8,90 FTTC l'unité = **356** FTTC

\+

1 Boîtier SV 510 VAN 3
3'' 1/2 pour 80 disquettes = **79** FTTC

PRIX TOTAL = ~~435~~ FTTC



SUPER PRIX GENERAL 289 FTTC

Certifiées 100% sans erreur

LE PETIT GENERALISTE

devient un grand magazine. Retrouvez tous les mois les rubriques qui vont changer la micro.

EVENEMENT

Vivre GENERAL, c'est vivre l'événement au quotidien. La rubrique EVENEMENT vous fait vivre GENERAL comme si vous y étiez.

ACTUA MICRO

Tout ce qui bouge, tout ce qui est nouveau, c'est dans la rubrique ACTUA MICRO.

LABO TEST

Bien choisir son micro ou ses logiciels, le LABO GENERAL s'engage à tout vous dire.

BEST OF GENERAL

Avec le BEST OF, retrouvez le baromètre des ventes micro-informatiques chez GENERAL.

SHOPPING

Les idées cadeaux et les gadgets originaux sont dans SHOPPING, la rubrique de ceux qui voient plus loin que la micro.

TOP FUN

Le classement des meilleurs disques par FUN Radio, c'est dans le TOP FUN et c'est très chaud.

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. 42 06 50 50 - Fax 42 03 02 45

POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE, ABONNEZ-VOUS VITE !

☐ Je commande

la promotion du mois et je vous envoie un chèque de 289 F TTC + 60 F de frais de livraison, soit 349 F TTC.

☐ Je m'abonne

Afin de mieux vous servir et de vous retourner LE PETIT GENERALISTE dans les plus brefs délais, veuillez nous retourner le questionnaire ci-dessous dûment rempli. D'avance merci.

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle : ____________

Société : ____________

Adresse : ☐ personnelle. ☐ professionnelle.

____

____

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville : ____________

____________ Pays : ____________

Tél. : ____________ Télex : ____________

Télécopieur : ____________

Etudiants : Degré d'études :

☐ 6e à 3e. ☐ 2e à Terminale. ☐ Université et autres.

Vous vous destinez à : ____________

A retourner à : GENERAL
10, boulevard de Strasbourg - 75010 PARIS

Tilt 049I

Pour les questions suivantes, cochez la case correspondante à votre situation

1) Votre secteur d'activité
1. ☐ Industrie
2. ☐ Commerce, distribution
3. ☐ Banque, finance
4. ☐ BTP, construction
5. ☐ Immobilier
6. ☐ Assurances, mutuelles
7. ☐ Administration
8. ☐ Médical (secteur)
9. ☐ Agriculture
10. ☐ Transport
11. ☐ Automobile
12. ☐ Tourisme, hôtellerie
13. ☐ Restauration
14. ☐ Expert comptable
15. ☐ Juridique
16. ☐ Enseignement
17. ☐ Collectivités locales
18. ☐ Clubs, associations
19. ☐ Autres secteurs
20. ☐ Ne sait pas

2) Nombre de salariés dans votre établissement
21. ☐ 1 à 5
22. ☐ 6 à 19
23. ☐ 20 à 99
24. ☐ Plus
25. ☐ Ne sait pas

3) Votre service
26. ☐ Direction générale
27. ☐ Administration, finance, comptabilité
28. ☐ Marketing, commercial, communication
29. ☐ Informatique
30. ☐ Production
31. ☐ Technique, bureau d'études
32. ☐ Autre
33. ☐ Ne sait pas

4) Votre fonction
34. ☐ Chef d'entreprise
35. ☐ Cadre supérieur
36. ☐ Cadre moyen, agent de maîtrise
37. ☐ Informaticien
38. ☐ Profession libérale
39. ☐ Employé
40. ☐ Enseignant
41. ☐ Etudiant
42. ☐ Commerçant, artisan
43. ☐ Inactif, autre
44. ☐ Ne sait pas

5) Types d'ordinateur utilisé
45. ☐ Console de jeux
46. ☐ Ordinateur familial
47. ☐ Micro professionnel
48. ☐ Ne sait pas

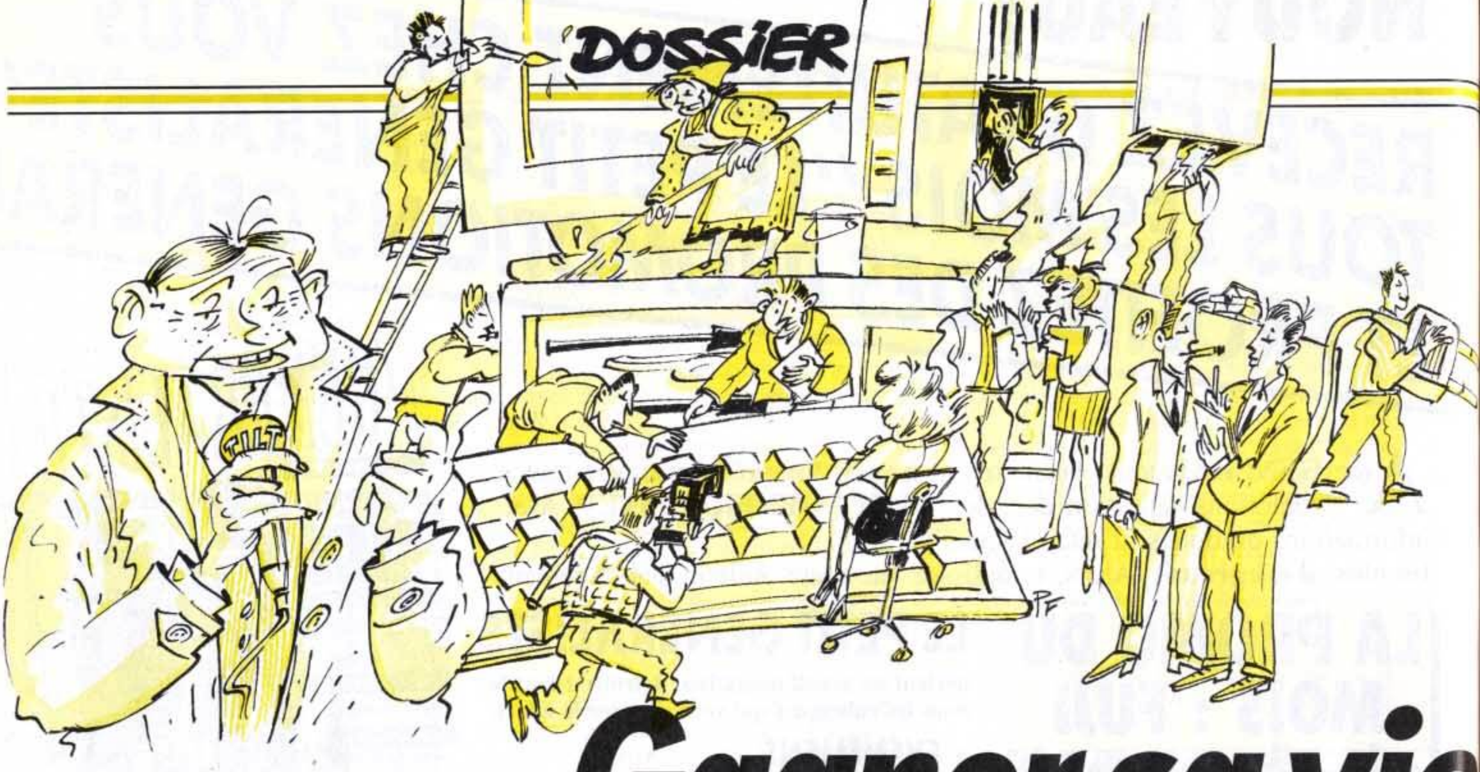
6) Marque des principaux matériels informatiques
49. ☐ SEGA
50. ☐ NINTENDO
51. ☐ NEC
52. ☐ LYNX
53. ☐ AMSTRAD
54. ☐ ATARI
55. ☐ COMMODORE
56. ☐ IBM
57. ☐ COMPATIBLE PC
58. ☐ Autre
59. ☐ Ne sait pas

7) Nombre de micro-ordinateurs dans votre établissement
60. ☐ 1 à 5
61. ☐ 6 à 9
62. ☐ 20 à 50

8) Logiciels utilisés
63. ☐ Jeux
64. ☐ Gestion
65. ☐ Traitement de textes
66. ☐ Tableurs
67. ☐ Comptabilité
68. ☐ Programmation
69. ☐ PAO
70. ☐ Autres
71. ☐ Ne sait pas

9) Age
72. ☐ 10 à 17 ans
73. ☐ 18 à 25 ans
74. ☐ 26 à 39 ans
75. ☐ 40 à 54 ans
76. ☐ + de 55 ans

10) Etes-vous client de GENERAL
77. ☐ Oui
78. ☐ Non



Gagner sa vie

Quoi de mieux que d'exercer une profession dans son domaine de ne pas envisager une carrière dans la micro ? Encore faut-il savoir quelles contrairement à ce que pourraient croire certains de nos lecteurs, travailler on peut aussi être chef de projet, graphiste, journaliste, vendeur,

Terminée l'époque des pionniers où il suffisait d'aligner deux lignes de code pour faire fortune. Fini le temps où l'on pouvait inventer un ordinateur dans son garage et en faire l'une des plus belles *success stories* de l'histoire. La micro, les nostalgiques ne me démentiront pas, n'est plus tout à fait ce qu'elle était. Elle est plus pro, plus sérieuse, et la micro ludique n'échappe pas à cette règle. En ce qui concerne le développement des jeux, par exemple, tous s'accordent à dire que les équipes de programmation de demain n'auront plus grand-chose à voir avec celles d'hier ou d'aujourd'hui.
Ainsi, Eric Caen de Titus évoque la mise en place, pour le développement de logiciels destinés au CDI, d'équipes situées à mi-chemin entre production audiovisuelle et « pools » d'informaticiens. Dans le même ordre d'idées, Nicolas Choukroun (*Kildhozer, Pic'n Pile,* et autres) met en avant la nécessité de préciser la notion de scénariste. Bref, les métiers de demain n'existent pas forcément aujourd'hui et certains de ceux que nous connaissons devront très rapidement faire face à des mutations...
Voilà pourquoi, quel que soit le métier que l'on envisage d'exercer en micro, il est important de ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier. Il est nécessaire de choisir une formation en parfaite adéquation avec ses objectifs tout en se ménageant malgré tout des portes de sorties... C'est-à-dire éviter toute surspécialisation inutile et sortir, dans des limites acceptables, des sentiers battus.
Enfin, n'oubliez pas qu'une des caractéristiques fondamentales de la micro est d'offrir un nombre important de métiers différents. L'informatique recouvre deux domaines bien particuliers : le matériel et les logiciels. A chacun de ces domaines correspond une spécialité particulière, de la programmation à la saisie au kilomètre en passant par la conception d'extensions ou la réparation de machines...

UN SOFT, UNE EQUIPE

De manière générale, le développement d'un logiciel fait appel à une équipe, sauf cas très particuliers du genre de *Publishing Partner.* En matière de jeux, on trouve ainsi un programmeur, un musicien, un graphiste, indépendants ou salariés par l'entreprise ; s'ajoutent bien évidemment un chef de projet et, souvent, un scénariste.
Le **chef de projet** a en charge la définition et l'avancement du projet. Il suit l'équipe de développement, la conseille, tente de faire respecter les délais. Sur un produit particulier, il est associé à la réalisation du scénario et à la définition du produit, en fonction des impératifs du marché tant du point de vue de la demande des acheteurs que du parc de machines installées. On lui demande aussi de bien maîtriser certaines connaissances techniques. Sur des points de détails comme par exemple la mise en oeuvre d'une protection, il sera en effet amené à jouer le rôle d'interface. Or, il faut bien savoir de quoi on parle... Son rôle est aussi de prendre en charge les équipes ex-

Profession : chef de projet

Salaire : de 10 000 à 13 000 F par mois.
Cursus recommandé : au minimum BTS d'informatique, de préférence cursus universitaire. Possibilité de formation sur le tas de plus en plus difficile.
Opportunité : le développement de machines comme le CDI oblige à jouer l'interface entre l'éditeur et les équipes informatiques d'une part et, les réalisateurs du son ou de l'image d'autre part, devrait être de plus en plus demandé dans les cinq ans à venir.



dans la micro

prédilection ? Rien, répondrez-vous. Dans ce cas, pourquoi sont les formations adaptées pour exercer la profession qu'on lorgne. Car, dans la micro ne veut pas nécessairement dire devenir programmeur ! Non, technicien de service après vente, ou autre...

ternes proposant des projets ou des maquettes de produits. Titus, par exemple, reçoit environ quatre propositions par semaine et il s'agit de juger de leur pertinence, ce dont en théorie s'acquitte le chef de projet. En résumé, ce poste requiert à la fois des connaissances techniques et un sens du contact pour correctement gérer les relations avec les auteurs ainsi qu'une bonne connaissance du marché. Bien entendu, aucune formation spécifique n'existe.

Le **scénariste** – ou les personnes qui remplissent ce rôle, ce peut être un programmeur, un graphiste ou un musicien – fait partie de que l'on appelle les créatifs. Comment devenir créateur ? Inutile de se casser la tête, c'est une question de feeling comme disent les Anglais. Cependant, le scénariste a pour tâche de cerner les envies – même cachées – des acheteurs potentiels. Une bonne connaissance des produits disponibles chez les concurrents est demandée. Signalons que, depuis quelque temps, ce poste tend à prendre une certaine importante et que divers auteurs indépendants s'attachent les services de telles personnes. Le cas de Sylvio (*Mortvielle Manor*) est intéressant : acteur de théâtre, Sylvio a pu, grâce à sa connaissance des clés de la mise en scène, réaliser un scénario papier parfaitement crédible. Quelqu'un venant du cinéma ou plus largement de l'audiovisuel aurait aussi pu remplir ce rôle. On est ici bien loin des trucs du genre « c'est l'histoire des glorbks qui attaquent les sblashs »... qui immanquablement virent au shoot-them-up le plus classique. Non, le rôle du scénariste est plus complet et devrait, aux dires de Nicolas Choukroun, par exemple, se renforcer avec la venue de produits sur CD/CDI.

Méconnu du grand public, le **graphiste** a trop souvent un rôle ingrat. Véritable artiste dans l'âme, c'est lui qui crée le premier élan de sympathie par rapport à un logiciel. Il est vrai que la micro est quelque chose de très visuel et l'on s'attache souvent à la beauté ou au style des dessins. Le graphiste réalise en outre les diverses phases d'animation. D'une manière générale, les graphistes micro ont suivi une filière classique. Bac A puis école d'art et ensuite découverte de la micro par le biais d'amis ou de la famille. Vient ensuite la formation à la DAO, par le biais de stages en entreprises. Soulignons que certaines sociétés – comme Sierra avec *King Quest V* – font réaliser les graphismes sur papier puis les numérisent pour les intégrer dans les softs. Dans ce cas, une formation sur micro n'est pas nécessaire. Elle reste malgré tout fortement recommandée, notamment lorsque l'on travaille sur des logiciels requérant de nombreuses animations.

En ce qui concerne le **musicien**, disons que la situation est à peu de chose près la même que pour le graphiste, hormis la formation, bien entendu... Le musicien sur micro dispose de nombreux outils mais on lui demande souvent une bonne connaissance de la machine sur laquelle il travaille. En effet, la musique vient souvent en dernier et les impératifs de place mémoire posent souvent problème. Ainsi, le musi-

Profession : scénariste

Salaire : impossible à évaluer actuellement.
Formation : actuellement les filières théâtrales et cinématographiques sont les meilleures mais une connaissance de la micro est nécessaire.
Opportunité : le scénariste travaille sur papier et conçoit un jeu en prévoyant le maximum d'éléments. Il établit en fait l'historique du jeu. Avec la complexité grandissante des jeux, ce poste commence à faire parler de lui car les scénaristes micro sont trop rares. Le scénariste cherche aussi des idées originales.

cien sur micro doit être en mesure de concilier effets « bœuf" et place limitée. Généralement, il travaille sur... micro à coup d'interface MIDI et autres. Cependant, il utilise aussi volontiers le sampling et sait se faire preneur de son. Ce rôle devrait en outre se renforcer à court terme, du fait de l'augmentation des capacités musicales des machines et de la venue en force de la qualité CD. Bref, à mi-chemin entre ingénieur du son et musicien, il sera à terme recruté plutôt côté musique que micro. Ici encore, la polyvalence est garante du succès.

Last but not least, le **programmeur**. Considéré par certains comme l'aristocrate de la micro et de l'informatique en général, il est le génial créateur de la « substantifique moelle » des kilos de code que votre machine engloutit voracement. Laissons la blague de côté : le programmeur est un élément de l'équipe. Comme les autres, il est associé au développement d'un produit qui fera votre plaisir. On lui demande de parfaitement connaître la machine sur laquelle il travaille et – en ce qui concerne le milieu du jeu – de maîtriser le micro processeur autour duquel elle est architecturée. Le problème est qu'il n'existe pas de filière typiquement micro ludique. Généralement, les actuels programmeurs ont appris sur le tas après avoir acquis quelques expériences soit en programmation pure soit en mathématiques. Mais, actuellement, les recrutements tendent à changer. On demande toujours aux programmeurs une preuve de leur talent mais cela suffit de moins en moins. Reste donc les formations académiques où après le Bac – généralement C, E voire D –, il est possible de s'orienter vers des cursus universitaires – institut universitaire de technologie (IUT), diplôme universitaire de technologie (DUT) – ou bien encore des filières d'ingénieur – Ecole nationale des sciences appliquées (ENSA), Institut national des sciences appliquées (INSA) et autres. Attention : mathématiques et anglais sont de rigueur... D'un autre côté, ces filières forment des programmeurs tout-terrain. Les programmes assurent la connaissance de divers langages – C et Pascal principalement – ainsi que la maîtrise de divers assembleurs – 6809 et 68 000 de rigueur – et bien entendu du système d'exploitation Unix. Cela paraît un peu lourd pour qui désire se limiter à la programmation de jeux, pourtant, le bagage ainsi obtenu permet d'évoluer par la suite.

Cela est d'autant plus important que les places sont comptées... Pour Nicolas Choukroun, seuls une vingtaine d'auteurs français arrivent à bien vivre du développement de logiciels. Pour Dominique Sablon, ce chiffre s'établit entre 20 et 50. Cela s'entend, bien entendu, pour les équipes externes, c'est-à-dire pour les free lance. Il existe en effet un certain nombre de programmeurs permanents, directement employés par les entreprises, qui sont généralement recrutés en fonction de leurs capacités mais aussi de leur bagage. Les salaires sont de l'ordre de 10 000 F. Les auteurs indépendants sont plus libres et l'on ne leur demande que de faire leurs preuves. Le reste compte moins que pour les salariés. A titre indicatif, un auteur à la mode déclare environ 200 000 F par an. Mais pour certains la vie est parfois dure : trop nombreux sont ceux qui font des concessions pour se faire éditer...

Profession : programmeur

Salaire : variable mais dans dans une moyenne de 7 000 à 15 000 F par mois.
Formation : de préférence passer le bac puis utiliser les filières existantes. Les BTS ou les IUT. Ces derniers sont toutefois plus cotés. Autrement, il existe des formations d'ingénieurs informaticiens mais on est loin de l'univers micro. Les salaires aussi d'ailleurs (généralement le double) ! Notez que les exigences de formation varient énormément – les salaires aussi – que l'on soit salarié ou auteur.
Opportunité : s'assurer des formations de plus en plus larges afin de faire face à la venue de l'interactivité. Le programmeur est de plus en plus considéré comme un technicien, il perd son aura ! Notez qu'on en trouve aussi chez les dupliqueurs, dans les services télématiques, etc.

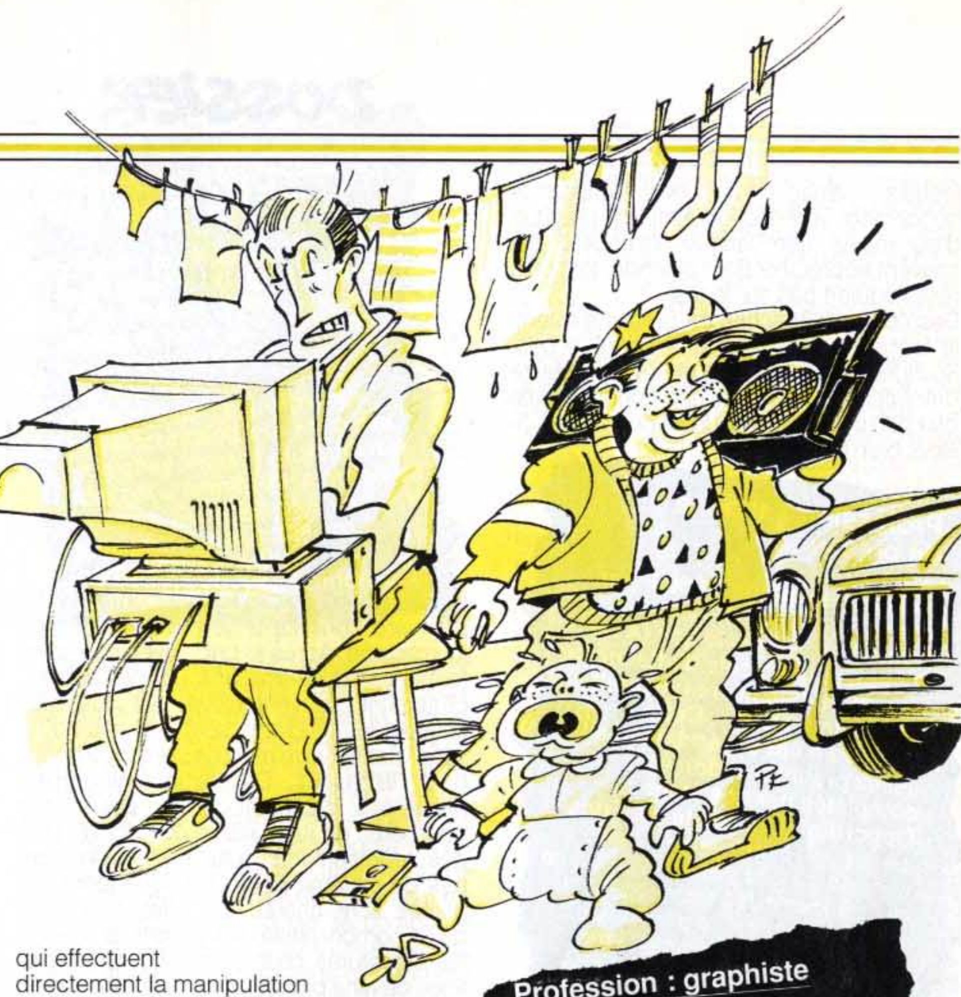


Bidouille

Véritable nerf de la guerre de l'informatique, le hard est souvent sous-estimé par le joueur de base. Pourtant, sans hard, pas de machines, et sans machine, pas de softs ! L'aspect électronique de la micro est évidemment limité dans un pays comme la France. Nos machines sont généralement conçues aux Etats-Unis ou au Japon, et rares sont les débouchés en France pour celui qui désire concevoir un ordinateur. En revanche, les extensions sont fort porteuses... La France s'est ainsi fait une spécialité en matière de modem. Il n'en reste pas moins que la production nationale est assez limitée ce qui pose problème pour celui qui ambitionne de concevoir des systèmes, de plus, ce type d'emploi est fort qualifié. Ne parle-t-on pas d'ingénieur en électronique avec bac (C ou E) + 5 ? Mathématiques, physique et tout le tralala sont de rigueur! Il existe malgré tout des opportunités comme en témoigne le développement en France d'environ 70 % d'un produit comme le CDI. Cet exemple est certes anecdotique mais prouve que lorsqu'une volonté existe, les débouchés suivent. Toutefois les places sont comptées en dehors de grands organismes de recherche comme le CNET, Bull ou Philips. Bref, pas moyen d'échapper à la profession d'ingénieur et à sa formation exigeante. Mais, il existe un autre aspect des choses : la bidouille. Nombre de techniciens en

Profession : musicien

Salaire : de 7 000 à 15 000 F par mois.
Formation : inexistante mais il faut privilégier les filières de type ingénieur du son. Connaissance et maîtrise de l'informatique conseillée.
Opportunité : le son jusqu'à présent portion congrue des développements compte de plus en plus tant du point de vue bruitage que composition Mais, la concurrence avec la musique minute risque d'être rude.



LA DUPLICATION

Une fois un logiciel créé, reste à le finaliser puis à le produire en masse pour qu'il arrive chez vous. Pour cela, il existe un corps de métier pratiquement inconnu du grand public, celui de **dupliqueur.** A la base, c'est-à-dire au tout début de la micro de loisir, le dupliqueur n'était qu'un intervenant parmi d'autres. Peu à peu son rôle a changé. Désormais, ils ont souvent rôle de conseil pour la mise en place de protections, voire pour leur développement. C'est pourquoi, à côté des « manœuvres », c'est-à-dire ceux qui effectuent directement la manipulation des disquettes, il existe des postes de développeur dans certaines sociétés. Généralement, ces dernières sont de taille moyenne mais il existe aussi des poids lourds comme Bertelsman en RFA, par exemple. Il est bien entendu plus facile de se retrouver chez les premières... Cependant, il ne faut pas rêver : les postes sont peu nombreux et l'on demande aux techniciens d'être très pointus. Un mélange entre formation classique de programmeur, expérience du piratage – du déplombage – et une bonne dose de culot peut cependant se révéler payant. Il n'existe en France que trois sociétés véritablement performantes en ce qui concerne la duplication informatique. Les débouchés sont donc très limités du point de vue programmation. Il en est de même d'ailleurs pour les autres métiers liés à la duplication, notamment en ce qui concerne les personnes chargées de la manipulation des robots de duplication. L'aspect commercial des choses semble plus accessible, nous y reviendrons.

électronique niveau BTS sont en mesure de concevoir de petits systèmes, de résoudre des problèmes de connectique ou encore d'assurer le bon fonctionnement d'un disque prévu pour *PC* et compatibles sur un *Atari ST*. Cela s'apparente à la fameuse bidouille. Sur ce principe, des sociétés conçoivent ainsi des extensions à partir de sous-ensembles de provenances diverses ou créent des circuits particuliers. C'est le cas, par exemple, des correcteurs de couleurs pour consoles de jeu proposés par Shoot Again.
Bien entendu, la bidouille ne constitue pas un emploi à part entière. Souvent, derrière ce rôle se cache une personne chargée du service après-vente. C'est parfois regrettable car la créativité propre à la bidouille est insuffisamment reconnue en France, ce qui n'est pas le cas en Grande-Bretagne, aux Etats-Unis ou en RFA où l'initiative privée a une autre importance. Mais, pourquoi ne pas tenter l'expérience ici ? Plusieurs importateurs sont prêts à sauter le pas et à prendre en charge la fabrication de petites extensions ; s'ils ne le font pas, c'est par manque de concepteurs. Alors, si vous connaissez bien l'électronique et si vous avez développé de petits extensions originales, pourquoi ne pas franchir le pas et chercher à les commercialiser ? Il s'agit en effet d'un terrain relativement vierge et les opportunités existent. Alors, qui sait, il est peut-être possible d'en vivre en France ?

LA COMMUNICATION

Une fois développé, un produit, quel qu'il soit, doit savoir se faire connaître du grand public. Cela est évidemment vrai tant pour les logiciels que pour le matériel.
Pour ce faire les sociétés disposent de la communication, une arme d'ailleurs à double effet puisqu'elle s'oriente d'une part vers les journalistes et d'autre part – grâce à la publicité – vers le grand public.
Dans le premier cas, évoquons tout d'abord le travail d'**attaché de presse**. Ce poste, souvent dévolu à de pulpeuses et séduisantes représentantes de la gent féminine, consiste à faire circuler en direction des journalistes l'information à propos des nouveautés. Ces personnes visitent ainsi souvent les rédactions des journaux spécialisés pour les tenir au courant de la venue de tel ou tel produit, de la signature d'un accord particulier ou autre. Bien entendu, il s'agit avant tout d'un travail de contact et de relation.
On demande donc aux personnes recrutées pour ces postes une bonne culture générale, une facilité d'apprentissage et d'é-

Profession : graphiste

Salaire : de 7 000 à 15 000 F par mois.
Formation : suivre une école de dessin puis compléter sa formation en informatique par un stage en entreprise.
Opportunité : le rôle du graphiste est de plus en plus reconnu en matière de micro. La concurrence de l'image digitalisée n'est en outre pas très importante. Les perspectives en ce domaine sont donc bonnes pour le moment mais, à terme, rien n'indique que cette situation durera. En revanche, les graphistes pour serveur télématique devraient voir un afflux de travail en parallèle avec le développement des réseaux numériques de type RNIS.

locution ainsi que des capacités concernant la rédaction. Enfin, la pratique d'au moins une langue étrangère est souvent appréciée. Bien entendu, tout cela ne s'acquiert pas sur le tas.
Des écoles d'attachés de presse existent, la formation dure trois ans après le bac. Soulignons pour conclure que connaître l'informatique n'est pas une condition *sine qua non* pour occuper un tel poste mais ça aide, bien entendu.

Profession : attaché de presse

Salaire : au moins 9 000 F par mois.
Formation : après le bac (A ou B), suivre une école d'attaché de presse ou une filière universitaire de communication. Cette dernière n'est cependant pas assez pratique et doit être complétée par des stages.
Opportunité : il existe bien des gens sur ce créneau. Il reste cependant des possibilités en ce qui concerne les agences de communication, la publicité et les relations de presse. Cette situation est propre à la micro.

Second maillon de la chaîne de l'information, les **journalistes** sont souvent enviés par les lecteurs. Imaginez donc : être payé à jouer toute la journée! Oui, certes, mais être journaliste spécialisé en informatique consiste aussi à écrire des articles comme celui-ci. D'ailleurs, l'essentiel du travail consiste à écrire... Il ne suffit pas d'être un as de la manette. Capacité de synthèse, logique dans le raisonnement, rigueur dans le travail et bonne connaissance du français – grammaire et orthographe – font partie des règles du métier. Il existe en gros deux

Profession : journaliste

Salaire : de 6 000 à 20 000 F selon les postes (les pigistes gagnent généralement moins).
Formation : l'idéal est de passer par une école de journalisme après le bac, mais des possibilités existent par la formation sur le tas en commençant par des piges puis en intégrant une rédaction.
Opportunité : CDI et autres vont changer bien des choses en élargissant le marché. Il est ainsi concevable que la presse non spécialisée s'intéresse à la micro par ce biais. En ce qui concerne la presse spécialisée, les rédactions sont souvent en quête de spécialistes pour des opérations ponctuelles.



types de filières pour devenir journaliste. La première consiste à faire des études de journalisme. Après le bac, diverses écoles forment en deux-trois ans. Le niveau de recrutement, souvent élevé, fait que bien souvent les étudiants sont recrutés au niveau licence voire maîtrise. Seconde possibilité : le hasard... Devenir journaliste n'implique pas forcément de faire des études poussées, de journalisme ou non. Un tiers des représentants cette profession n'ont pas de diplôme particulier. Ici encore, les places sont chères. En effet, il n'existe qu'un nombre limité de supports, d'ailleurs, les signatures changent peu... Une solution : devenir pigiste. Le pigiste est payé en fonction de la quantité de travail qu'il fournit et n'est pas intégré à une entreprise. Il est plus facile d'aborder le métier de journaliste par ce biais car les rédactions ont souvent besoin, pour des opérations ponctuelles, de renfort ou de spécialistes pour un sujet donné. D'où appel aux pigistes. Attention cependant : avant de vous précipiter vers les rédactions de journaux de micro, entraînez-vous à écrire. Comparez vos articles avec ceux écrits par d'autres. Et n'hésitez pas à prendre contact avec les revues. Sait-on jamais...
Dernier maillon de la chaîne de la communication : les **publicitaires**. Ce domaine est important car il permet aux entreprises de toucher directement l'acheteur potentiel. Mais, distinguons dès maintenant ceux qui achètent et ceux qui vendent des pages de pub. Ces derniers sont rattachés à des journaux, ils vendent des pages, se chargent de récupérer les films qui servent à imprimer les pages et sont en contact permanent avec les sociétés directement concernées. D'une manière générale, les gens occupant de tels postes viennent d'univers variés et se retrouvent là un peu par hasard. Il existe cependant des filières possibles, notamment un brevet de technicien supérieur (BTS) de publicité. Cependant, par le biais de stages ou par la formation permanente, il est tout à fait possible de se mettre à niveau. En ce qui concerne les autres, c'est-à-dire les mandataires ou ceux qui achètent les pages de publicité pour le compte des annonceurs, la situation est comparable, à savoir une grande diversité de cursus et de parcours. Mais, comme

Profession : publicitaire

Salaire : de 8 000 à 12 000 F plus les commissions.
Formation : la pub, c'est le vague tellement les cursus des pros sont variés. Mais, un BTS d'action commerciale ou toute autre formation équivalente ne peut pas faire de mal.
Opportunité : en pub tout bouge et change très vite. Il existe toujours une place à prendre...

le précise Antoine Stina de l'agence Scor, avoir des connaissances en informatique peut faciliter les choses lorsque l'on travaille avec des sociétés de logiciels ou de matériel. Encore une fois, on ne parle pas de ce que l'on ne connaît pas. En outre, le véritable lien entre publicité et informatique est la PAO. L'ordinateur est en effet fort utilisé en tant qu'outil de création. Certes, dans ce cas de figure, on travaille plus dans la publicité que dans l'informatique : on peut être amené à réaliser des travaux sur d'autres sujets. Mais comme le précisent divers pu-

Télématique

La télématique offre diverses opportunités pour les amateurs de micro. Il existe en effet plusieurs serveurs dédiés à la micro-informatique sur lesquelles les connectés ont la faculté de poser des questions avec réponse assurée de la part du serveur. Ces réponses sont généralement celles des animateurs ; un animateur prend en charge une partie du serveur. Il répond aux questions, donne des informations, des éléments techniques ou autres sur un domaine précis qu'il connaît bien. Il peut être spécialisé sur une machine, un type d'application ou autre. Concrètement, l'animateur est un intervenant extérieur à l'entreprise. Il travaille chez lui et dispose d'un accès direct personnel du genre 3614. Ses communications peuvent ainsi être comptabilisées par le serveur qui les lui rembourse et le rémunère en fonction de la quantité de travail que nécessite le domaine dans lequel il est spécialisé.
Notons que certains gros serveurs disposent d'animateurs en interne ; ces derniers travaillent dans un bureau avec des machines directement connectées sur le serveur.
Autre cas de figure, il arrive que, sur des serveurs proposés par des éditeurs ou des fabricants de machines, l'animation soit prise en charge par le service technique de l'entreprise.
On demande aux animateurs une bonne connaissance du domaine dont ils sont chargés, une bonne maîtrise de l'ortographe ainsi qu'une certaine virtuosité au clavier. Il est souvent difficile de

blicitaires : mieux vaut éviter de trop se spécialiser, la mobilité est en effet une des règles de base de la publicité.

LA DISTRIBUTION

Rendre accessibles à tout un chacun les produits : tel est le leitmotiv de la distribution. En résumé, celle-ci s'organise en deux temps. Les grossistes livrent les revendeurs qui eux-mêmes diffuseront ce produit auprès du public.

Côté grossistes, le métier le plus courant est **téléacteur**. Il s'agit de prendre contact avec les boutiques pour les tenir au courant des nouveautés, les informer des promotions et bien entendu prendre les commandes. Pour ce type de poste, une grande facilité d'élocution est nécessaire. Une bonne connaissance des produits que l'on propose est aussi un atout important. En effet, il faut savoir argumenter face à d'éventuels concurrents. C'est pourquoi certains distributeurs ont des équipes de **testeurs** chargés d'évaluer les nouveautés. Cela est plus particulièrement important en ce qui concerne les applications personnelles par exemple. Avant de diffuser – voire d'importer un produit –, le distributeur cherchera évidemment à connaître sa valeur réelle.En fait, cela peut s'assimiler à la veille technologique et constitue une activité interessante. On baigne dans le milieu de la micro. Les nouveautés arrivent sans cesse et les testeurs les mettent à l'épreuve. La connaissance des machines mais aussi des grands principes de base propres à certains types d'applications – traitements de texte, tableurs et autres– est fortement recommandée. Il s'agit là de se comporter comme un utilisateur mais il faut savoir aussi synthétiser ses impressions et laisser de côté les analyses subjectives. Bref, il faut pouvoir produire des rapports de synthèse... c'est-à-dire écrire. Signalons en outre qu'il est possible de remplir ce rôle sans faire partie d'une entreprise mais en venant en tant que collaborateur extérieur. Cette pratique reste assez marginale en France mais peut-être, à l'image de ce qui se passe aux Etats-Unis par exemple, se répandra-t-elle. Avis aux amateurs! Bien entendu, il n'existe pas de formation pour ce type de poste mais nous recommandons un BTS d'informatique de gestion ou bien encore un IUT d'informatique – considéré comme plus généraliste.

En ce qui concerne la vente directe, c'est-à-dire les boutiques, le contact avec le public peut en attirer certains. D'autant plus que le **vendeur** est aussi amené à avoir un rôle de conseil. Cela est plus particulièrement notable en ce qui concerne les boutiques spécialisées car, en grandes surfaces, la situation est un peu différente. En ce qui concerne les boutiques spécialisées, signalons qu'il existe souvent des possibilités d'emploi notamment en période de « bourre ». Pour les fêtes par exemple, les gros revendeurs cherchent des extras. Une bonne connaissances des machines et des jeux mais aussi, tout dépend de la boutique, des applications personnelles suffisent souvent. En effet, il est rare que l'on demande une formation pour ce type de travail. De même, diverses boutiques acceptent de prendre des débutants. Cela dit plus le matériel vendu est haut de gamme, plus l'on vous demandera des références. Enfin, les revendeurs ont souvent quelques avantages pour se procurer matériel et logiciels à des prix très intéressants...

Profession : téléacteur et intervenant *hot line*

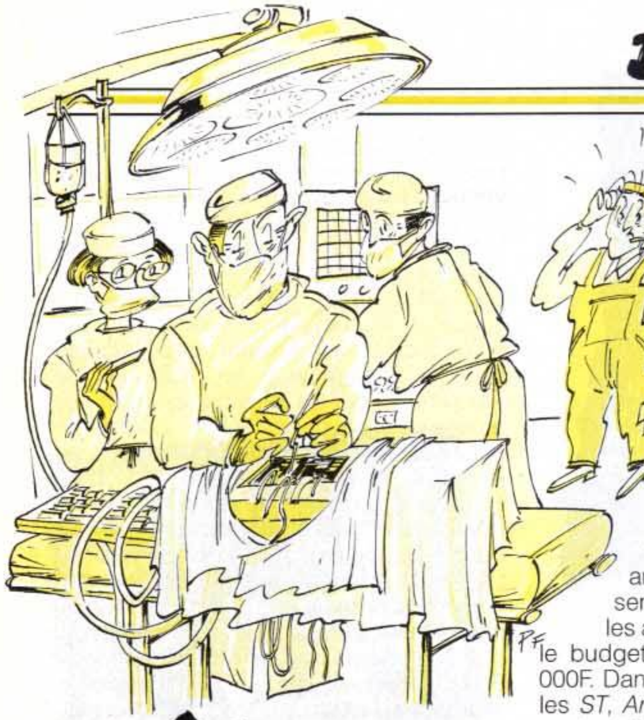
Salaire : environ 6 000 à 8 000 F.
Formation : il s'agit d'emplois assez peu qualifiés donc sans véritable formation. Sens du contact et de l'élocution demandés.
Opportunité : en micro, les téléacteurs se trouvent avant tout chez les distributeurs. Ce rôle est assimilé à l'intervenant *hot line*. Dans tous les cas, une telle profession en micro demande une bonne connaissance des produits.

Profession : testeur

Salaire : de 6 000 à 8 000 F.
Formation : une bonne connaissance de la micro est demandée, disons qu'en dehors de toute formation une bonne connaissance de l'informatique peut suffire.
Opportunité : les places sont désormais assez rares chez les distributeurs. En revanche, les grosses entreprises commencent à chercher des gens en mesure d'évaluer la qualité de tel ou tel produit. Cependant, en ce cas, une formation de type BTS est plus que recommandée.

pleinement gagner sa vie dans ce domaine mais cela peut faire un petit revenu d'appoint pour les étudiants, par exemple.
Autre métier méconnu en matière de télématique : concepteur/graphiste de pages videotext. Un serveur se doit d'être rapide mais aussi agréable à l'œil. C'est pourquoi une attention particulière est donnée à sa présentation. Cependant, les excès du passé ont fait mal. Il n'y a pas si longtemps, les serveurs trop chargés en graphismes avaient tendance à allonger un peu trop les temps de connexion. La sanction de la part des utilisateurs est venue assez rapidement.
La simplification des pages a donc entraîné une raréfaction de ce type de travail. Actuellement, on le constate facilement, les serveurs se ressemblent tous plus ou moins. Cependant, dans les années à venir, la mise en place de RNIS devrait quelque peu doper la demande en graphisme télématique.
Il existe des formations universitaires pour exercer ce type de professions – notamment à l'université Paris-Nord-Villetaneuse – mais elles sont plutôt axées sur la technique.
Si vous avez une vision plus artistique de la chose, il est bon de cumuler des études de dessin et, par le biais de stages ou de formations complémentaires en université, un cursus plus technique. Cela permet en effet de se créer un réseau de relations et de trouver plus facilement du travail, ce qui important car les indépendants ont bien du mal sur ce créneau.





que la qualification d'**installateur** a été créée. Le rôle de ce dernier consiste à prendre contact après achat avec le possesseur de matériel afin d'assurer la connexion de l'ensemble des systèmes, formater les disques durs et assurer l'implantation des éléments logiciels – Dos ou autre – nécessaires au système. Ce travail méconnu des amateurs de jeu prend tout son sens pour les utilisateurs portés sur les applications personnelles et dont le budget s'établit aux alentours des 10 000F. Dans ce cadre, des machines telles les *ST*, *Amiga* et autres *PC* sont très présentes. Evidemment, pour ce poste une bonne connaissance de l'informatique est nécessaire. Cependant, inutile de chercher des qualifications très importantes, un bac H suffit largement.

Mais le rôle d'installateur ne se limite pas forcément à des éléments strictement logiciels ou connectable par le biais de câbles. Un installateur peut être amené à mettre en place une extension requérant l'ouverture de la machine (extension mémoire sur *Amiga* ou *ST*, par exemple). Dans ce cas, on se trouve en face d'un travail de technicien en électronique, ce qui est plus proche du rôle dévolu au service après-vente que nous évoquons plus loin. Toujours est-il que l'installateur fait aussi, dans des petites structures – c'est-à-dire dans la micro personnelle –, office de **formateur**. Ce dernier a pour fonction d'apprendre aux utilisateurs à se servir de leur machine ou d'un logiciel particulier. Le formateur est en quelque sorte un professeur. On lui demande donc d'importantes capacités pédagogiques et une élocution aisée. Enfin, une parfaite connaissance du matériel et des logiciels sur lesquels le public est destiné à être formé est fortement recommandée. En ce domaine, l'expérience parle avant le reste, mais une formation de formateur ne peut pas faire de mal, de même d'ailleurs qu'une base informatique qui peut s'acquérir par le biais d'une option dans le cadre du lycée, par exemple.

Autre exemple de poste méconnu : **intervenant pour *hot line***. Existant depuis de nombreuses années en micro personnelle, cet emploi tend à se répandre en matière de micro ludique grâce aux clubs Nintendo et Sega. Il est ainsi désormais possible de composer un numéro de téléphone et d'obtenir des trucs et astuces concernant un jeu. Cette aide en direct très appréciée des utilisateurs n'est pas toujours un poste facile à remplir notamment le mercredi, jour des enfants... Mais, pour les véritables passionnés, il peut s'agit d'un bon moyen de gagner sa vie tout en étant dans le domaine du jeu. Bonne connaissance des programmes, bonne maîtrise de la manette sont recommandées. Espérons seulement que ce type de service aura tendance à se développer, ce qui permettrait de multiplier le nombre d'initiatives.

Dernier poste que nous évoquerons dans le cadre de ce dossier : celui de **technicien de service après-vente**. Cette personne est chargée de réparer les machines en panne. Qui dit machine dit hard, et donc électronique. C'est vers ce type de formation qu'il faut s'orienter. Il est toujours possible de se former par le biais d'un brevet d'enseignement professionnel (BEP) électronique/électrotechnique.

Cependant, il semble qu'un mouvement vers les BTS d'électronique se fasse au niveau recrutement. De toute manière, pour ce genre de poste, les critères techniques l'emportent. Le mot clé est toujours la compétence. Plus précisément, rapidité et fiabilité. En ce qui concerne le reste, plus précisement la connaissance de telle ou telle machine du point de vue électronique, l'expérience et l'apprentissage sur le tas font loi.

Profession : installateur et formateur

Salaire : au moins 7 000 F.
Formation : après le bac, s'orienter de préférence vers un BTS électronique & informatique. Sens du contact et bonne élocution recommandés.
Opportunité : on n'achète plus une machine ou un logiciel comme avant. De plus en plus de boutiques mettent en avant le service. Cependant, les places tendent à se raréfier compte tenu du tassement de la progression du marché.

ET ENSUITE

Une fois un produit vendu, les choses continuent. Ainsi, imaginons que vous achetiez une machine avec disque dur, imprimante laser et tout et tout. Reste à installer l'ensemble afin d'en assurer le bon fonctionnement. C'est pour répondre à cette demande

Profession : technicien en service après-vente

Salaire : de 7 000 à 11 000 F.
Formation : un BEP d'électronique & électrotechnique peut suffire mais nous conseillons un BTS d'électronique & informatique.
Opportunité : la maintenance est considérée comme secteur porteur. Cependant, avec l'augmentation de la fiabilité du matériel, le rôle du technicien SAV s'étend de plus en plus aux problèmes logiciels. Un aspect à ne pas négliger.

Livres et micros

Le mot « auteur », en matière de micro, fait immanquablement penser à la profession de programmeur. C'est oublier un peu rapidement que ceux qui écrivent des livres sont aussi des auteurs... D'ailleurs, ces derniers démontrent qu'il est possible de gagner sa vie en écrivant à propos de la micro sans être journaliste. Mais passons... Grosso modo, distinguons deux cas : les traducteurs et les « écrivains ».
Les premiers sont chargés d'adapter des livres ou des manuels en français. Rémunérés à la page, s'ils sont externes à l'entreprise, les traducteurs doivent bien entendu parfaitement connaître la langue dans laquelle le manuel est écrit (généralement l'anglais ou l'allemand) ainsi que le français. De plus, une totale maîtrise de l'informatique est nécessaire, surtout lorsque la traduction porte sur des données techniques et pas seulement sur un logiciel tel qu'un traitement de texte. Bref, il faut être pleinement au fait de l'univers micro. Les traducteurs extérieurs n'ont pas forcément besoin d'un bagage universitaire ou autre : on leur demande de faire leurs preuves par le biais d'essais portant sur une partie du manuel à traduire. Soulignons que, de plus en plus, on demande aux traducteurs de prendre aussi en charge la mise en page de la traduction. Les traducteurs salariés disposent généralement d'un bagage littéraire, bac A plus études de langue à l'université niveau licence/maîtrise. Il s'agit d'un travail intéressant qui ne manque pas de débouchés. En effet, nombre de logiciels ou de livres viennent de l'étranger et la source

Profession : vendeur

Salaire : aux alentours de 6 000 F plus les commissions.
Formation : ici encore un BTS d'action commerciale ne fait pas de mal mais il est possible de trouver un tel emploi sans véritable formation.
Opportunité : celles du marché...

CONCLUSION

Certains lecteurs, compte tenu de ce qui précède, vont dire que *Tilt* exagère, que la micro c'est facile et que les formations ne sont pas nécessaires pour réussir. Un parallèle permet de démentir une telle attitude. En micro professionnelle, les années 1975 ont connu l'épopée des autodidactes. D'ailleurs, Wozniack lui-même n'a pas eu son brevet d'ingénieur ! Mais, dès 1980, les recrutements en France se sont situés au niveau de bac +2. Maintenant, à l'orée de la dernière décennie de ce siècle, les petites annonces font mention de bac +5. L'ère des ingénieurs et autres universitaires à long cours règne. Vous pouvez certes travailler dans la micro sans bagage mais, à terme, cela est risqué. Autodidactes intégrés dans la vie professionnelle, sachez que rien n'est impossible. La formation pour adultes existe et nombre de stages permettent de se mettre à niveau. A cet égard, le Conservatoire national des arts et métiers (CNAM) fait office de référence bien que la théorie y prenne trop souvent le pas sur la pratique. Citons aussi l'Association de formation pour adultes (AFPA) ainsi que certains centres X2000. Rappelons que la micro est un milieu où le hasard occupe une bonne place. De plus, l'évolution actuelle vers de nouvelles machines laisse entrevoir bien des possibilités. Bien entendu, la conception de nouveaux standards internationaux par une poignés de passionnés n'est plus vraiment dans l'air du temps toutefois, en ce qui concerne le développment d'applications, la création de nouveaux services ou encore le renforcement de ceux qui existent à l'heure actuelle permettent de voir le futur sinon rose tout du moins porteur d'espoir.

Mathieu Brisou

ADRESSES UTILES

AFPA (Association de formation pour adultes) : 13, place du Général-de-Gaulle, 93100 Montreuil.

CIDJ (Centre d'information et de documentation pour la jeunesse) : 101, quai de Branly, 75015 Paris.

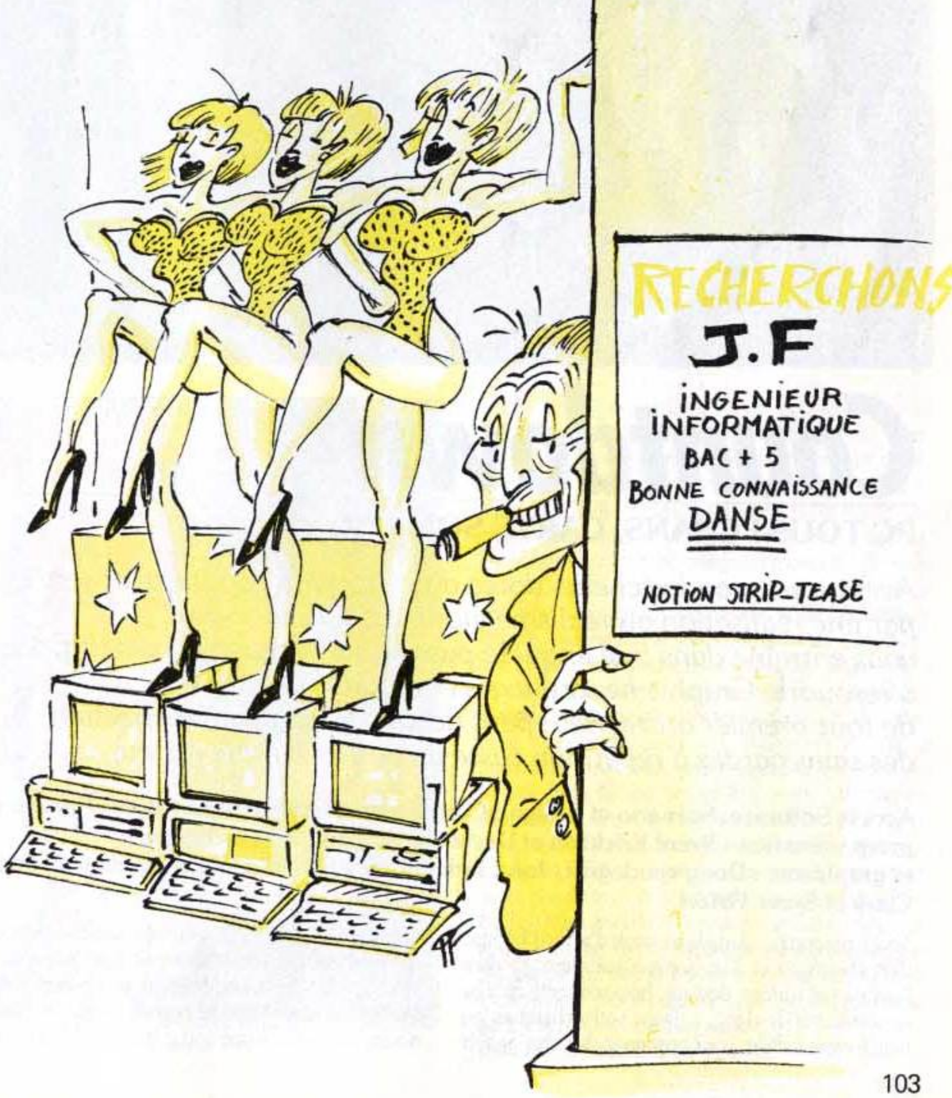
CNAM (Conservatoire national des arts et métiers) : 292, rue Saint-Martin, 75003 Paris.

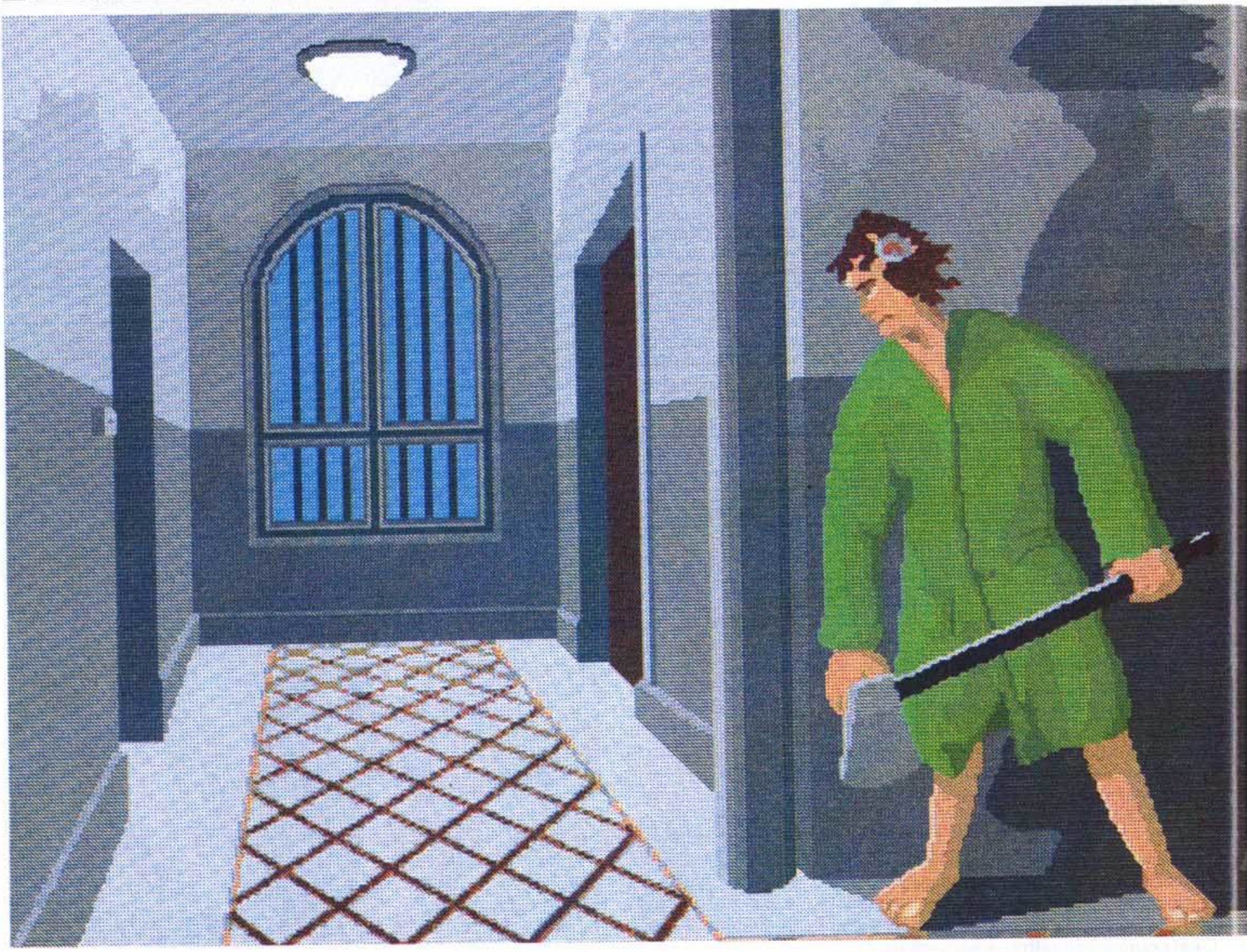
ONISEP (Office national d'information sur les enseignements et les professions) : 50, rue Albert, 75013 Paris.

Ministère de l'Education nationale et de la Jeunesse et des Sports : 110, rue de Grenelle, 75007 Paris.

Centres X 2000 : consultez les mairies des villes de relative importance les plus proches de chez vous (ex. : Lille, Amiens, etc.).

n'est pas près de se tarir. Les entreprises qui font traduire leurs manuels ne passent pas toujours par des traducteurs « orthodoxes »... du fait du contenu technique des ouvrages. Il s'agit donc bien ici d'un problème de compétence et, à ce titre, l'amateur de micro personnelle a toutes ses chances surtout si il est bilingue...
Le cas des auteurs de livres est un peu différent. Il existe en effet un nombre restreint d'éditeurs qui travaillent généralement avec les mêmes personnes. C'est pourquoi on retrouve souvent les mêmes signatures. Cependant, en dehors des manuels du genre « MS Dos en 20 leçons », il existe divers domaines sous-exploités. Ainsi, depuis quelques mois, on voit fleurir des ouvrages à propos des jeux. Intéressant n'est-ce pas ? Concrètement, l'auteur est en contact avec un directeur de collection qui définit avec lui le contour de l'ouvrage et les délais, et règle les problèmes d'argent. On demande à l'auteur une parfaite maîtrise de la langue, souvent avec plus de rigueur que dans la presse, et une connaissance encyclopédique du domaine traité. Comme en matière de traduction, la mise en page est de plus en plus souvent effectuée par l'auteur du livre. Percer en ce domaine n'est pas des plus évident mais des opportunités existent toujours. Il suffit pour cela d'avoir une idée originale correspondant véritablement à la demande. Cependant, n'oubliez jamais qu'écrire un ouvrage – ou le traduire – est un travail complexe et de longue haleine. Mieux vaut auparavant se familiariser pleinement avec l'écriture et être certain de pouvoir tenir la distance.





Countdown

PC TOUS ECRANS, CARTE SON

Aventure à grande échelle, dotée d'un scénario complexe et servie par une réalisation au réalisme étonnant, Countdown *vous entraîne dans une enquête passionnante aux énigmes difficiles à résoudre. Graphisme, bruitages et ergonomie sont de tout premier ordre. Seul petit défaut, la nécessité d'effectuer des sauvegardes à répétition casse un peu le rythme du jeu.*

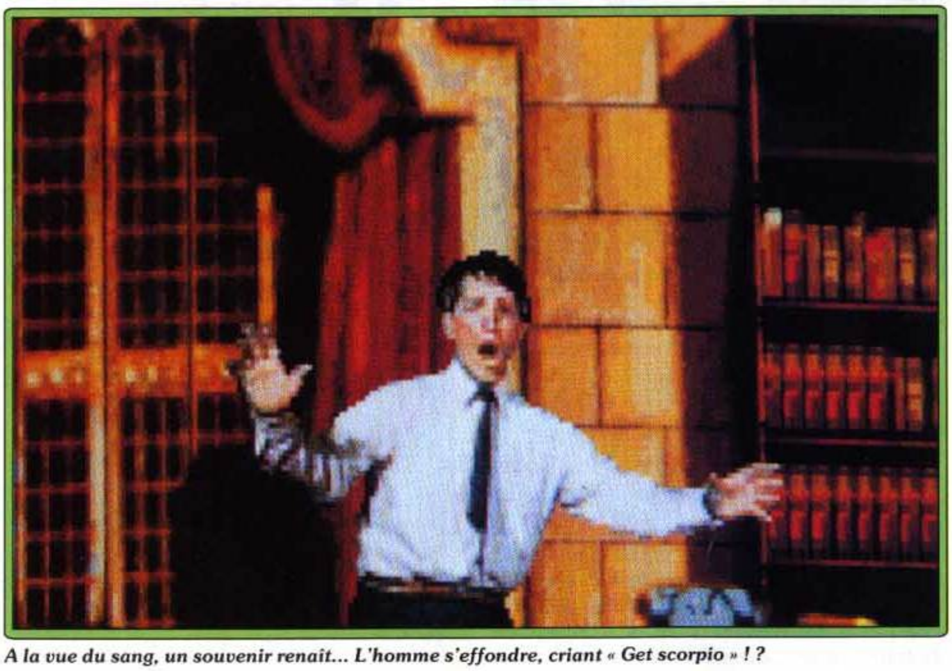
Access Software. Scénario et design : Chris Jones, David Brown et Brent Erickson ; programmation : Brent Erickson et David Curtin ; direction artistique et graphisme : Doug vandegrift, Jon Clark et Bruce Craver ; son et bruitages : Jon Clark et Steve Witzel.

Tout s'obscurcit... Juste le souvenir d'un lit d'hôpital, d'un chirurgien et d'un homme qui murmure dans l'ombre « et surtout, docteur, faites en sorte qu'il ne se souvienne de rien... ». Dans votre chambre, ou plutôt votre cellule, vous apprenez de votre geôlier qu'il ne vous reste qu'une journée avant la lobotomie qui vous plongera définitivement dans le monde de l'inutile. Mais pourquoi, pour qui et que faire ? Voilà les trois questions que se pose le joueur de *Countdown*, confronté à une notice qui ne lui apporte rien d'autre que les quelques indications nécessaires au maniement de cette superbe aventure. *Countdown* possède tous les atouts des plus belles réalisation *PC*. Mais quelques défauts subsistent, qui gênent parfois le plaisir du joueur et l'ambiance de la mission... *Countdown* marque un nouveau degré dans l'aboutissement des mises en scène sur *PC*. Dès l'ouverture de la partie, il n'y a aucun point pour décevoir l'adepte de graphismes réalistes, de digit haut de gamme, de sons et bruitages qui dépotent ! *Countdown* offre ainsi plusieurs mises en scène différentes.



Sous la blouse, une clef.





A la vue du sang, un souvenir renait... L'homme s'effondre, criant « Get scorpio » ! ?

Votre héros peut, tout d'abord, évoluer dans des pièces très détaillées. Le personnage est grand, sa silhouette comme digitalisée. Tous les éléments du décor sont d'un réalisme impressionnant, tant dans leur forme que dans les couleurs, les ombres et reliefs. Les objets découverts apparaissent vraiment à l'écran, les portes s'ouvrent, les araignées montent le long du mur... Deuxième mise en scène, les déplacements de votre personnage sur les grandes distances utilisent une vue aérienne. Par exemple, dans les couloirs de la clinique d'internement, vous maniez le héros à la souris ou au clavier. Il monte les escaliers, déambule à la mode Sierra dans les labyrinthes, etc... Enfin, quelques séances spéciales sont également au menu, comme la dangereuse progression sur le rebord extérieur de la façade ou les flash-back qui vous reviennent peu à peu en mémoire et vous éclairent sur votre passé. Toutes ces scènes, sur un *PC* puissant et configuré VGA, sont vraiment très belles et ne nécessitent pas de trop longs chargements sur disque. Enfin, les utilisateurs de carte son (toutes les compatibilités sont au menu) profiteront de vrais bruitages. Les pas sur le sol, des cris à vous couper le souffle, le chuintement d'une bouteille d'oxygène dont on actionne le robinet, c'est superbe !

Dans ce contexte graphique et sonore haut de



Icônes et sélection sur écran, l'ensemble du jeu se manie à la souris. Un seul regret, les textes en anglais.



Ici, c'est le timing qui importe...



Les ciseaux, pour couper les fils du téléphone.

gamme, le scénario de *Countdown* est on ne peut plus puissant. Un grand nombre d'indices, beaucoup de lieux différents sur un terrain de jeu qui couvre toute l'Europe, c'est une aventure à grande échelle. La résolution des énigmes est en revanche sujette à caution. En effet, si la trame globale est passionnante et logique, quelques situations sont aussi difficiles que crispantes. Par exemple, lorsque l'on évolue dans les trois niveaux de la clinique (une vingtaine de salles et autant de couloirs), il faut absolument éviter les gardes qui y patrouillent. Le temps vous est compté (après être sorti de votre cellule, vous n'avez que quelques minutes avant que l'on s'aperçoive de votre disparition) et le seul moyen de progresser est alors de jongler avec les sauvegardes pour découvrir peu à peu les indices utiles. Pourquoi est-il impossible de rester caché dans une chambre ? Cette partie de l'aventure, même si elle reste superbe à l'écran, lassera parfois l'aventurier et brisera en tout cas la continuité du jeu par trop de passages au menu sauvegarde. Mis à part ce défaut qu'il eut été possible d'éviter à mon sens, les énigmes originales se résolvent avec de la logique. Le dialogue est très important et les situations rencontrées n'usent pas seulement des trop classiques « ouvre porte avec clef » de l'aventure micro. Il reste à parler, pour finir, de la grande maniabilité de *Countdown* qui, une fois installé sur le disque dur de votre *PC*, ne vous laissera en main que la souris. Grâce à ses icônes et surtout à la sélection des objets sur l'écran, aucune action ne demande la frappe clavier ou la recherche de vocabulaire. C'est un « plus » certain que les non-anglophiles apprécieront.

Countdown est sans doute l'aventure la plus aboutie que j'ai jamais rencontrée sur *PC*. Face à un soft de la trempe de *Maupiti Island*, elle l'emporte par exemple pour sa mise en scène graphique. Face encore à *Elvira, Mistress of the Dark*, l'aventure testée ici ouvre un scénario d'une complexité qui enterre complètement la trame de sa consoeur. *Countdown* prouve également la suprématie évidente des *PC* (munis de configurations puissantes, bien sûr) face aux *ST* et *Amiga* dans le domaine de l'aventure et du réalisme. Il ne manque à ce logiciel que la logique de certaines scènes. L'emploi des sauvegardes est certes nécessaires mais il ne doit pas devenir à mon sens l'unique chance de vaincre.

Olivier Hautefeuille

Type : aventure/icônes
Intérêt : 17
Graphisme : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★ ★ ★
Bruitages : ★ ★ ★ ★ ★
Prix : D



Il faut « fouiller » chaque écran.

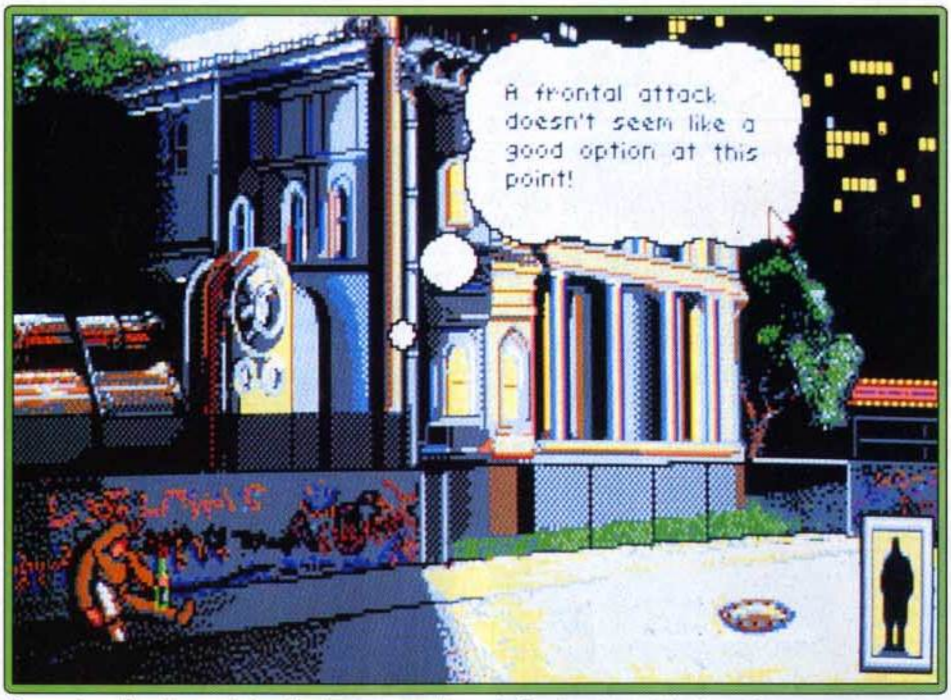
Rise of the Dragon ☆

PC TOUS ECRANS, CARTE SON

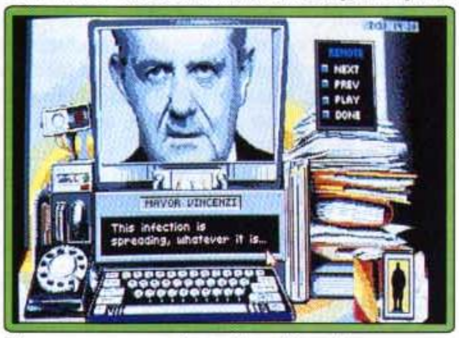
Sur fond d'attentats terroristes et de politiciens corrompus, le détective privé Blade Hunter mène tambour battant une enquête qui exige intelligence et muscles d'acier. Traitée dans le style BD des années soixante, Rise of the Dragon *est une aventure linéaire, mais pleine de rebondissements et de surprises. La rigidité du scénario est compensée par une gestion facile à la souris. Dommage que le jeu soit en anglais...*

Dynamix/Sierra. Directeur du projet : Jeff Tunnell ; directeur artistique : Randy Dersham ; conception artistique : Robert Caracol ; graphisme : Brian Hahn et Mark Brenneman ; musique et bruitages : Alan McKean et Chris Stevens.

Construit comme une BD, cette aventure vous emmène dans un univers corrompu ou quelques gangs terroristes se heurtent aux puissances politiques. Ami de l'un des hommes les plus influents de la cité, vous recevez de ce dernier un message de détresse. Sa fille est morte, défigurée par une mixture chimique qui pourrait très vite devenir une arme redoutable pour qui la produit. Un indice, puis deux, et beaucoup de pistes qu'il va falloir suivre sans faiblir... Cette aventure, pour linéaire qu'elle soit, ne manque-



Pour entrer chez l'ennemi, inutile de passer par la porte. Les égouts sont tout proches.



Un message vous plonge dans l'angoisse...

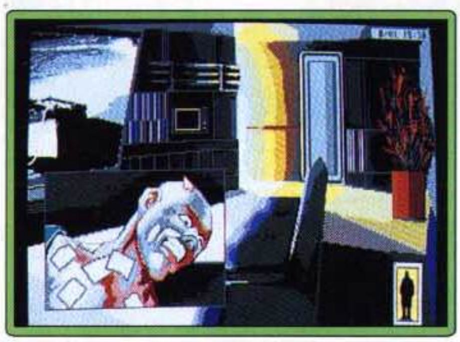
ra pas de vous prendre dans ses filets ! Loin de la qualité de *Countdown*, mais plus accessible grâce à la continuité de son jeu, elle séduirait les plus novices de l'aventure s'il ne fallait traduire sans cesse un anglais argotique à souhait. Avis aux amateurs !

Rise of the Dragon se singularise tout d'abord par l'aspect BD de son jeu. Blade Hunter, privé sans scrupule aux muscles saillants, évolue dans un univers pas toujours très réaliste, mais qui respecte au mieux l'univers les BD américaines des années soixante. Vues en plongée, carte sur laquelle on pointe une direction et animations qui accentuent l'ambiance d'une scène, le contexte visuel de *Rise of the Dragon* est différent de ce que l'on a l'habitude de voir sur *PC*. Le joueur va manier la souris pour sélectionner toutes les actions disponibles. Le soft utilise pour cela un concept de jeu qui ressemble fort à celui du célèbre *BAT*. Le curseur de votre souris se transforme, en effet, selon ce qu'il pointe à l'écran. Sur un personnage, il ouvre une bulle de dialogue, sur un objet, la loupe pour regarder, une flèche pour actionner, etc... Les dialogues se manient avec la même facilité. Les bulles « questions-réponses » s'enchaînent automatiquement, avec parfois, pour le joueur, le choix entre diverses phrases.

Voilà pour la mise en place de l'aventure. Par ailleurs,



Jake, un « indic » qui en sait long.



Nouvelle victime, nouveau rebondissement !

elle est vraiment linéaire. Un premier message vous mène, par exemple, au Pleasure Dome, un nightclub malfamé. Là, une discussion vous fera découvrir la demeure d'un terroriste, qui lui-même vous permet d'atteindre la demeure d'un autre ennemi, etc... Les novices de l'aventure ou tous ceux qui aiment se laisser mener par le scénario, seront comblé. En revanche, le moindre blocage et tout est fini ! Il suffira de rater un indice, de coincer sur une scène pour que commence l'ennui ou l'angoisse !

Les stratégies utilisées dans le jeu dénotent de la grande imagination de la jeune équipe de Dynamix. Pas question, ici, de manier des objets classiques. A part les cartes d'identifications qui permettent de



Le plan du métro, déplacements rapides.

faire fonctionner les ordinateurs ou d'acheter des fleurs à la femme de vos pensées, Blade Hunter manie très bien l'explosif, la bombe de défense, les contrôleurs électroniques ou le magnum, scène d'arcade à la clef... Quelle que soit la méthode employée pour vaincre une porte fermée, persuasion ou TNT, l'originalité des situations est surprenante et vous donne vraiment envie de voir toujours plus avant.

Enfin, signalons la grande qualité des musiques jouées par les cartes sonores du *PC*. Les thèmes, variés et originaux, plantent l'ambiance d'un nouveau décor avant même que l'on en observe les graphismes. Du même coup, la rareté des bruitages se



Séquence style « BD », plus de vitalité.

fait bien moins ressentir. *Rise of the Dragon* vous séduira à coup sûr si vous acceptez la linéarité de son scénario. Même si ce logiciel ne parvient pas à vaincre, à mon sens, d'autres hits de l'aventure de ce mois (comme *Countdown* par exemple), la facilité de son jeu le dédit d'office aux novices (mais anglophones) de l'enquête micro. Olivier Hautefeuille

Type : aventure/souris
Intérêt : 15
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Animation : ★ ★ ★
Musique : ★ ★ ★ ★
Prix : D



L'inventaire du parfait espion.

Obitus ☆

AMIGA

Le thème est éculé : perdu dans un monde médiéval fourmillant de dangers, il vous faut reconstituer la machine qui vous permettra de retrouver votre époque et votre domicile. Objets à ramasser, rencontres utiles, pièges à éviter, combats obligatoires, Obitus *mêle inégalement aventure et arcade. Un jeu qui convient bien à ceux qui désirent s'initier à l'aventure.*

Editeur : Psygnosis. Programmation : Guilio Zicchi, Justin Garvanovic, graphismes : Michael Haigh ; musique : Guilio Zicchi.



Un peu d'action, beaucoup d'aventure, Obitus convient aux débutants.

Psygnosis, qui a d'abord assis sa réputation sur des jeux d'aventure/action revient à ses premières amours avec un jeu qui privilégie cependant le coté aventure. Le thème est tout à fait simple. Vous avez été transporté dans un monde fantastico-médiéval. Ce monde est divisé en quatre royaumes gouvernés par des rois frères qui pourtant se méfient fort l'un de l'autre. Chacun détient un élément d'une machine inconnue, le reste de l'engin étant conservé dans un endroit secret. Cette machine doit être la clé de votre retour chez vous et vous devrez donc tout faire pour la reconstituer.



L'exploration du château.

Au début de l'aventure, vous vous trouvez dans une tour. Quatre portes donnent sur l'extérieur mais la clé qui se trouve à proximité n'en ouvre qu'une. Vous allez alors vous enfoncer dans un véritable labyrinthe forestier. Il est indispensable de cartographier les lieux pour vous y retrouver et éviter de tourner en rond un bon moment. Deux passages, situés assez loin de votre point de départ, vont vous permettre d'en sortir.

Dans la forêt, vous découvrirez des objets intéressants et ferez d'utiles rencontres. Certaines, avec les animaux, se soldent par un combat, à moins que vous ne décidiez de vous éloigner. Ces attaques se déroulent très simplement. Il suffit de sélectionner une arme trouvée (vous n'en avez pas au début) et de cliquer sur votre adversaire. Pour les humains, il est préférable de discuter avec eux pour savoir s'ils ont quelque chose à vous apprendre ou vous donner. Vous serez cependant obligé de le tuer s'il se trouve sur un passage. J'avoue que mes habitudes de guerrier sans peur et sans reproche en ont pris un coup à ces pratiques.

Si vous envisagez un combat, il est utile de vous informer des capacités de votre adversaire avant de commencer. Agresser le premier garde, par exemple, et c'est la mort quasi assurée. C'est par le même moyen (en utilisant le mode information) que vous pourrez pratiquer des échanges avec les personnages de rencontre. Ceux-ci ne céderont d'ailleurs leur bien que si vous leur proposez quelque chose qui leur convient.



Ne vous perdez pas dans la forêt.

Une fois sorti de la forêt, vous devrez traverser un passage rempli de gardes qui se cachent sournoisement pour mieux vous attaquer. Il s'agit en fait d'un mini-jeu d'arcade. Mais vous pouvez tout simplement avancer sans chercher à combattre, votre simple contact estourbissant vos attaquants !

La réalisation est inégale. Les parties labyrinthe sont vraiment trop répétitives et un peu lassantes à terme. La phase d'arcade dans les passages bénéficie d'un graphisme de qualité et surtout d'une excellente animation : fluide avec un superbe scrolling différentiel sur plusieurs niveaux et des mouvements variés et impressionnants pour votre héros. En fait, les châteaux



Un passage bien gardé.

et autres intérieurs sont les phases les plus prenantes. Les graphismes y sont variés, avec un bon rendu du relief et un effet de perspective marqué lorsque votre personnage s'éloigne.

Obitus plaira sans aucun doute à ceux qui désirent s'initier aux jeux d'aventures sans quitter tout à fait les jeux d'action, mais risque de laisser sur leur faim les véritables aventuriers.

Jacques Harbonn

Type : aventure/combats
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

DIGITAL ACCESS ®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44

CONSOLES NEC

Coregrafx +1 jeux	1290 Frs
Coregrafx + CD Rom + 1 jeu	3990 Frs
Supergrafx +1 jeu	1990 Frs
CD Rom unit	2990 Frs
Turbo Express GT +1 jeu	2490 Frs

Pour tout achat d'une Console NEC+2 jeux en cadeau une Boite de rangement

Adaptateur 2 joueurs	199 Frs
Adaptateur 3 joueurs	249 Frs
Adaptateur 5 joueurs	299 Frs
CD Rom system card	349 Frs
Adaptateur SGX/CD	399 Frs
Joypad Nec	299 Frs
Joystick HORI	199 Frs
Turbo Pad	190 Frs
Joystick XE-1 PC-CF	550 Frs
Joystick XE-1 Pro	889 Frs
Boite de rangement 15 jeux Nec	120 Frs

Les NOUVEAUTES

Naxat Stadium	349 Frs
Champion Wrestler	349 Frs
Burning Angels	369 Frs
Toy Shop Boy	365 Frs
Marchen Maze (Alice II)	365 Frs
Puzzle Boy	349 Frs
Dead Moon	365 Frs
Legend of Hero	400 Frs
Columns	349 Frs
Silent Debuggers	365 Frs
Powerful Delivery Boy	365 Frs
Over Rider	400 Frs
Chase HQ 2 (SCI)	400 Frs
Final Match Tennis	400 Frs
Tricky	349 Frs
TV Sport Football	400 Frs
Man Hall	365 Frs
Cadash	400 Frs

Les HITS

Dark Legend	400 Frs
Kick Ball	349 Frs
Alice in Wonderland	349 Frs
Violent Soldier	349 Frs
Zipang	349 Frs
Hurricane	349 Frs
Thunder Blade	349 Frs
Saint-Dragon	400 Frs
Bomber Man	349 Frs
Cyber Combat Police	400 Frs
Out Run	400 Frs
Jackie Chan	400 Frs
Dodge Ball	349 Frs
Okinawa	349 Frs
Spin Pair	365 Frs
Puznic	349 Frs
Aero Blasters	400 Frs
Formation Soccer	400 Frs
Ninja Spirit	400 Frs
Afterburner II	349 Frs
Batman	349 Frs
Power league Baseball III	349 Frs
W-Ring	349 Frs
Operation Wolf	349 Frs
Momo Show	400 Frs
Die Hard	349 Frs
Final Blaster	349 Frs
Rabio Lepus Special	349 Frs
Gomola Speed	349 Frs
F-1 Circus	349 Frs
Devil Crush	400 Frs
Super Star Soldier	349 Frs
Super Volleyball	400 Frs
Klax	349 Frs
F-1 Triple Battle	400 Frs
Ninja Warrior	400 Frs
Cyber Core	400 Frs
Heavy Unit	400 Frs
Mister Heli	400 Frs
Son Son 2	400 Frs
Ordyne	400 Frs
Bloody Wolf	400 Frs
Chase HQ	400Frs
World Court Tennis	400 Frs
PC Kid	400 Frs
Psycho Chaser	400 Frs
Download	400 Frs
Rastan Saga II	400 Frs
Image Fight	400 Frs
Hell Explorer	400 Frs
Vigilante	400 Frs
Shinobi	450 Frs
New Zealand Story	400 Frs
Super Foolishman	400 Frs
P-47	400 Frs
Knight Rider K200	400 Frs

Les CLASSIQUES

SpaceHarrier	299 Frs
Pacland	299 Frs
Veigs	299 Frs
Xevious	299 Frs
World Beach Volley	299 Frs
Lode Runner	299 Frs

Jeux CD ROM

CD Valis III	449 Frs
CD Avenger	449 Frs
CD Crazy Cars Racing	449 Frs
CD Side Arms	449 Frs
CD Death Bringer	449 Frs
CD Final Zone II	449 Frs
CD Golden Axe	449 Frs
CD Red Alert	449 Frs
CD Super Darius	449 Frs
CD Shangai 2	449 Frs
CD Wonderboy II et III	449 Frs
CD Fantazy Soldier	449 Frs
CD JB Murder Club	449 Frs
CD Legion	449 Frs

Jeux SUPER GRAFX

SG Strider	449 Frs
SG Galaxy Force II	449 Frs
SG Aldyne	449 Frs
SG Darius Plus	449 Frs
SG Ghoulst 'n' Ghosts	449 Frs
SG Grand Zork	449 Frs
SG Battle Ace	449 Frs

CONSOLES SEGA

Master System	749 Frs
Master System Plus	1149 Frs
Megadrive Fr.+Altered Beast	1890 Frs
Megadrive Internationale	1690Frs
QuickJoy SG Fighter	199 Frs
Control Stick	165 Frs
Arcade Power Stick	399 Frs
Stereo Control Pad 'STRIKER'	299 Frs
Control Pad	169 Frs
Adaptateur 8 Bits	369 Frs
Boite de rangement 'StackPack'	160Frs

Jeux MEGADRIVE

Les NOUVEAUTES

Heavy Unit	449 Frs
Tiger Heli	449 Frs
Aero Blaster	449 Frs
Strar Cruiser	449 Frs
Megapanel	400 Frs
Darius II	449 Frs
Elemental Master	449 Frs
Gaires	449 Frs
Shadow Dancer	449 Frs
Arrow Flash	400 Frs
Dynamite Duke	400 Frs
Granada X	400 Frs
Mickey Mouse	449 Frs
D.J. Boy	400 Frs
Hurrican	400 Frs
Fire Shark	400 Frs
Fantasy star III	489 Frs

Les HITS

Fantasy Star II (U.S.)	615 Frs
Sword of Vermillon (U.S.)	615 Frs
Cyber Ball	369 Frs
Insector X	400 Frs
Supet League BaseBall	369 Frs
Super Real BasketBall	369 Frs
Techno Cop	449 Frs
Alex Kid	299 Frs
After Burner	369 Frs
Atomic Robot Kid	369 Frs
Darwin 81	369 Frs
Air Diver	449 Frs
Battle Squadron	449 Frs
Budokan	449 Frs
Burning Force	400 Frs
Columns	369 Frs
E-Swat	369 Frs
Forgotten World	369 Frs
Ghostbusters	369 Frs
Ghouls'n'Ghosts	449 Frs
Golden Axe	369 Frs
Golf	449 Frs
Hard Drivin	449 Frs
Hell Fire	449 Frs
J Buster Boxing	369 Frs
Klax	369 Frs
Last Battle	369 Frs
Mystic Defender	369 Frs
Moonwalker	369 Frs
Populous	449 Frs
Rambo III	299 Frs
Road Blasters	369 Frs
Shadow Blasters	449 Frs
Space Harrier II	369 Frs
Stormlord	369 Frs
Strider	490 Frs
Super Hang On	369 Frs
Super Monaco GP	449 Frs
Super Shinobi	369 Frs
Super ThunderBlade	369 Frs
Thunder Force II	369 Frs
Truxton	369 Frs
World Cup Italia 90	329 Frs
Zany Golf	449 Frs
Zoom	299 Frs

Console NEO-GEO

Console NEO-GEO	3490 Frs
manette Neo-Geo	480 Frs

Jeux Neo-Geo

Nam 1975	1890 Frs
Magician Lord	1890 Frs
Riding Hero	1890 Frs
BaseBall Stars	1890 Frs
Top Player Golf	1990 Frs
Ninja Combat	1990 Frs
Cyber lip	1990 Frs
Super Spy	1990 Frs

Pour toutes les autres consoles nous contacter !

De nombreux arrivages sur GAME BOY, LYNX, NINTENDO ...

MATERIELS MICRO

JOYSTICKS

SpeedKing Konix	99 Frs
SpeedKing Konix PC/Apple	259 Frs
Phaser one+une montre	149 Frs
Zipstick Superpro autofire	159 Frs
Zipstick Superpro std	135 Frs
Control Stick	165 Frs
Captain Grant	69 Frs
Turbo Blaster	99 Frs
Quick Gun Turbo pro	159 Frs
Quick Gun Turbo profi	139 Frs
QuickGun Turbo VI	119 Frs
QuickGun Turbo III	139 Frs
Turbo Junior	69 Frs
Wico Ergostick	220 Frs
Wico The Boss	169 Frs

DIVERS

Cordon doubleur joystick	55 Frs
Prolongateur ATARI	35 Frs
Boite de rangement 3,5- 40 dk	69 Frs
Boite de rangement 3,5- 80 dk	79 Frs
Boite de rangement 5,4- 50 dk	79 Frs

SOURIS et TAPIS

Turbo Mouse IBM Luxe	450 Frs
Turbo Mouse AMIGA	350 Frs
Turbo Mouse ATARI	319 Frs
Souris PILOT PC	490 Frs
Souris PILOT ATARI	365 Frs
TrackBall ANKO ATARI	439 Frs
TrackBall ANKO AMIGA	469 Frs
Tapis Mouse Mat gris ou bleu	50 Frs

DISQUETTES VIERGES

3"1/2 Neutres DF/DD (les 10)	45 Frs
Konica 3"1/2 MF-2DD (les 10)	99 Frs
Konica 5"1/4 MD-1D (les 10)	79 Frs
Sony 3"1/2 MFD2-DD (les 10)	119 Frs
Pack Sony 20 MFD2-DD+boite	239 Frs
3"-DF PC Land (les 10)	289 Frs

Pour toute commande précisez le type de matériel



Commandez les nouveautés au **91.81.26.44**

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Titres	Votre Machine	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter)
- 30 Frs Accessoire, consommable, 100 Frs Matériels
- ajouter 35 Frs Frais contre remboursement
- Frais de port 20 Frs pour les Logiciels.
- Envoi par Chronopost nous consultez.

Préciser : ☐ DISK ☐ CASSETTE **Total :**

Nom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... N° Tél. : ....

CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : .... / .... Signature :

Réglement : ☐ chèque Bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

TILT 89

DIGITAL ACCESS c'est aussi l'accès Micro !

les HITS, les compils , les nouveautés Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

Commandez-les au ✆ : 91.81.26.44

Chaos Strikes Back

Si vous en avez terminé avec *Dungeon Master*, vous devez acquérir ce superbe jeu de rôle enfin adapté sur Amiga.

jeu de rôle : type
19 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ ★ : graphisme
★ ★ ★ ★ ★ : animation
★ ★ ★ ★ ★ ★ : bruitages
C : prix



Cette superbe suite de *Dungeon Master (DM)*, est enfin disponible sur *Amiga* (version *Atari ST* dans le *Tilt* n° 74). On retrouve avec plaisir la qualité de la réalisation, et surtout de l'ergonomie qui ont fait le succès mérité du premier volet. Votre équipe pourra être constituée soit en récupérant quatre personnages dans la prison, soit en utilisant une équipe de *Dungeon Master*. Cependant, je vous déconseille fortement cette solution. La barre de difficulté est très haut placée. Dès les premières secondes de jeu, vous serez attaqué par une horde de vers géants affamés, et seule la magie pourra vous sauver car vous ne possédez encore pas la moindre arme. Les monstres sont beaucoup plus nombreux et surtout plus redoutables, et les cinq nouveaux ne sont pas des rigolos ! Les pièges sont de la même veine et les surprises diverses et le plus souvent désagréables sont au rendez-vous. On en vient à trouver facile, en comparaison, les moments les plus ardus de *Dungeon Master* ! Un superbe jeu de rôle, réservé par sa difficulté aux habitués de *DM*, qui vous tiendra de longues heures en haleine (notice en français)(disquette FTL pour *Amiga* 1 Mo).
Jacques Harbonn

Crystals of Arborea

Un scénario assez mince contrebalancé par de remarquables graphismes donne un jeu d'aventure plutôt sympathique.

aventure/rôle : type
14 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ M.C. : graphisme
★ ★ ★ : animation
★ ★ : bruitages
C : prix

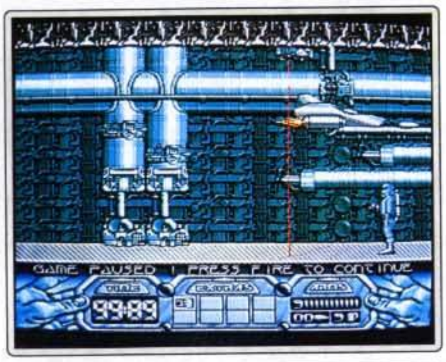


Quatre cristaux sont dissimulés dans votre pays, et vous devez les retrouver avant les méchants. Sous ce scénario particulièrement faible, se dissimule un jeu d'aventure/rôle aux graphismes superbes. Vous dirigez une équipe de sept héros elfes (rangers) et humains (guerriers et magicien) présélectionnés dans un décor 3D « reconstitué » (l'image est composée en fonction de votre position et de votre orientation). Vous ne pouvez contrôler individuellement que le chef du groupe ; les autres personnages l'accompagnent ou se dirigent à partir de la carte. La plupart des rencontres sont hostiles et provoquent un combat. Le jeu 3D laisse alors la place à une surface quadrillée où vous déplacez vos personnages un à un. *Arborea* est vraiment très beau, ce qui ne rend que plus regrettable l'inconsistance du scénario et la faiblesse de gestion des rencontres. Dernière remarque : des plantages intempestifs se produisent quand le jeu est installé sur disque dur. S'il vous plaît, messieurs les éditeurs, protégez les programmes, pas les disquettes... (disquettes Silmarils pour *PC* CGA et MCGA/VGA).
Jean-Loup Jovanovic

The Final Day

Difficile mais prenant, ce jeu d'aventure mêlé d'action vous entraîne dans un labyrinthe d'où il vous faut sortir. Une bonne réalisation.

aventure/action : type
14 : intérêt
★ ★ ★ ★ ★ : graphisme
★ ★ ★ ★ ★ : animation
★ ★ ★ ★ : bruitages
C : prix

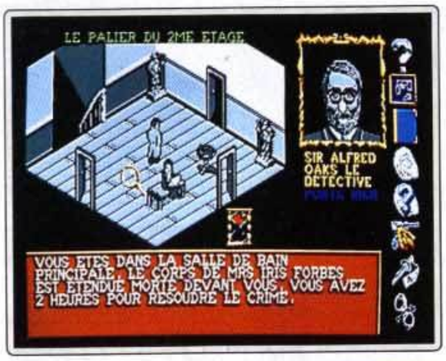


Pour réussir votre mission, vous devrez reconstituer un message en découvrant un à un les mots manquants. Pour cela, il vous faudra explorer un labyrinthe complexe, aux nombreux ascenseurs pour passer d'un niveau à l'autre, et il est très facile de se perdre. Vous trouverez en chemin des munitions supplémentaires, et surtout des cartes d'accès à certains ordinateurs. Une fois connecté à l'ordinateur correspondant (qu'il faut d'abord découvrir), vous devrez encore trouver le code d'accès pour connaître l'un des mots du message. Les nombreux gardes robots et tourelles laser ne vont pas vous faciliter la tâche. Heureusement, ils ne résisteront pas longtemps à votre tir. La réalisation est d'un bon niveau. Le graphisme de votre héros et des différents robots qui gardent le complexe est bien travaillé, tout comme les décors des couloirs. L'animation de votre homme est superbe, en particulier lors de ses sauts périlleux ou lorsqu'il avance accroupi. La bande son combine une bonne musique et des bruitages d'action bien rendus. La combinaison de shoot-them-up et de jeu d'exploration enrichit le jeu. Une aventure/action prenante et difficile (disquette Arkylis pour *Amiga*).
Jacques Harbonn

Murder

Enquête policière gérée par des icônes, *Murder* est d'un maniement très simple. Dommage que la solution de l'enquête le soit elle aussi.

aventure : type
12 : intérêt
★ ★ ★ ★ : graphisme
★ ★ ★ : animation
★ ★ : bruitages
C : prix

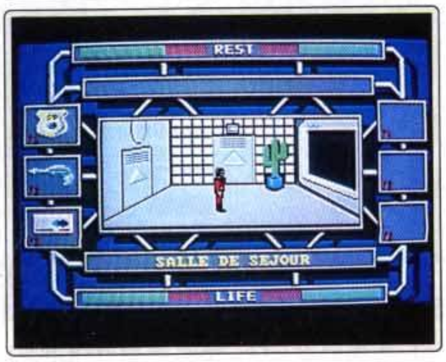


Un crime vient d'être commis dans la demeure où vous vous trouvez. Vous avez deux heures pour résoudre l'énigme et démasquer le meurtrier avant que Scotland Yard ne débarque et ne prenne l'affaire en main. En perspective isométrique, le jeu utilise une interface qui simplifie grandement l'enquête. La plupart des actions sont accessibles grâce à des icônes. Les déplacements de votre personnage de pièce en pièce, par exemple, se réalisent en choisissant une direction et par un simple clic de la souris. De même, une carte des différentes pièces de la maison est à votre disposition à tout moment. Vous ne pourrez compter que sur votre sagacité pour faire parler les témoins et les objets. Il vous est possible en effet de relever, de comparer, ou même d'effacer des empreintes digitales, ce qui se révèle souvent pratique. Un carnet vous permet de prendre des notes et de consigner vos différentes pistes. L'aventure n'est pas trop difficile et on peut sélectionner les énigmes à résoudre, ce qui prolonge la durée de vie du logiciel. Enfin, initiative qui vaut la peine d'être signalée, l'éditeur a pris la peine de traduire *Murder* ! en français (disquette US Gold pour *PC*).
François Hermellin

Omnicron Conspiracy

Un policier de l'espace recherche un collègue disparu. Il se remue beaucoup. Le jeu, lui, remue beaucoup moins.

enquête policière : type
14 : intérêt
★ ★ ★ ★ : graphisme
★ ★ : animation
★ ★ : bruitages
C : prix



Omnicron Conspiracy vous convie à une enquête policière sur fond d'aventure spatiale. Vous incarnez un agent des Forces spéciales. Un autre agent, qui était sur une affaire de drogue, a disparu depuis plusieurs jours. Votre mission est de retrouver cet agent et, si possible, de terminer son enquête. Une fois en possession de votre ordre de mission, il est utile d'explorer la ville. Vous pourrez y acheter de la nourriture, des potions de soins, et recharger votre carte de crédit. Les habitants de la ville apprécient peu la police et il est préférable de poser votre insigne pour avoir de meilleurs contacts. Vous devrez, bien entendu, fouiller ce qui vous tombe sous la main, mais c'est surtout en dialoguant avec les personnages de rencontre que vous ferez les plus importantes découvertes. La réalisation est inégale. Les graphismes, sans être très travaillés, sont assez variés. En revanche, l'animation de votre héros est lente. Mais l'enquête reste intéressante, tant par la qualité du scénario, que par la facilité des actions (choix d'options) ou l'humour de certaines situations. Les deux versions *ST* et *Amiga* sont identiques (disquette Image Works, pour *Atari ST* et *Amiga*).
Jacques Harbonn

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret **Tel: (1) 42 27 16 00**
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 1040 STF 2500F	AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe 7990F	ATARI 520 STE 512K Lect DF 20 Logiciels PROMO	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 20 Logiciels PROMO	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 20 Logiciels PROMO

Offre n° 6	Offre n° 7	Offre n° 8	Offre n° 9	Offre n° 10
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix PROMO	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix PROMO	ATARI 520 STE 1 M Ram.M Coul HR + 1 Pack au choix PROMO	AMIGA 500 M. Couleur HRS + Extension 512K 5390F	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel 3290F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + 1 Jeu	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica
3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500
50 Etiquettes: 15F

STAR LC10	1690F
STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC 20	1990F

Lecteur externe
Dble face ST/AMIGA
10 Disquettes
650F

Extension
AMIGA 512K
Horloge Interrupteur
490 F

Paiement en 4 fois sans frais,
Crédit CETELEM,
SOFINCO,
Carte Aurore, CB.

Konica
DFDD 3,5
5 boîtes/10
250F
10 boîtes:
450F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	SEGA GEAR	NEC GT PORTABLE
Jeux, Pare Soleil 990 F	1 Jeu + Piles 590 F	1 Jeu au choix 1150 F	NC

ELECTRON
MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

**** LES CONSOLES ****

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1290 F	CORE GRAFX + 2Jeux 1290 F	SUPER GRAFX +1 jeu au choix 1990 F	NEO GEO + 1 Jeu + 1 Housse 4490 F

NOUVEAUTES
ST/AMIGA,MEGADRIVE, NEC,
NEO GEO, LYNX, SEGAGEAR,
GAME BOY: (1) 42 27 16 00
ou 36 15 ELECTRON

PRIX D'ENFER
JEUX NEC & MEGADRIVE
à partir de 200F !!!

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : ....
Prénom:.............. Age : ......
Adresse : ....
....
CP : .... Tél : ....
Ville : ....
Mode de réglement : Chèque Bancaire
CB : N° ..../......./......./.......
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation ou Offre n°	Qté	Montant
....	...	....
....	...	....
....	...	....
....	...	....

Cadeau Pack N° ...... et/ou N° .....
Signature Total Port.........
Total Commandé ....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F TILT 89

Message in a bottle

Leisure suit Larry III, la solution

Beaucoup de questions sont posées chaque mois dans le Message concernant cette aventure. Heureusement pour tous les lecteurs de *Tilt*, trois des plus fidèles enquêteurs du MIB nous ont fait parvenir le fruit de leurs efforts. Merci donc à Alan, the Sierra Exterminator, à Cogan et enfin à Pacôme de Vélizy. Maintenant, en route pour la gloire !



Aventure complexe qui se joue sur un total de 4 000 points, la quête de Larry III comporte plusieurs phases distinctes. Pour éclaircir ce récit, nous allons donc la partager en missions bien précises, missions qui s'enchaînent en fait dans le jeu sans aucune coupure.

La chute de Larry II...

Milliardaire, marié à la superbe Kalalau et quasiment propriétaire d'une île paradisiaque, Larry se la coule douce jusqu'au début de cette aventure. L'action prend place sur le promontoire où se tient le binoculaire. Après un coup d'œil sur les fenêtres du building voisin, Larry rejoint sa demeure pour y retrouver sa femme. Hélas, c'est un mauvais jour que celui-ci. Kalalau ne le laisse même pas entrer chez lui (elle a décidé de vivre avec l'une de ses camarades...) et le pauvre héros se retrouve bien vite métamorphosé : il perd sa chemise hawaïenne pour le costume élimé qu'il portait à ses débuts. Dans le bureau du patron, même déconfiture. Larry est jeté à la porte, viré comme un malpropre et se retrouve seul, démuni, sans argent, sans espoir.

Larry se reprend et repart en chasse

Qu'est-ce qui fait courir Larry ? Les femmes, bien sûr ! Notre héros reprend bien vite courage et réfléchit un peu. Dans la boîte aux lettres de son ancienne demeure, il chipe de justesse la nouvelle carte de crédit qu'il attendait. Ses pas le mènent ensuite sur la plage où il fait la première rencontre féminine de l'aventure. Tawnie aime l'amour, mais elle apprécie surtout l'argent. Avec la carte de crédit que Larry lui donne généreusement, elle sera plus qu'heureuse et témoignera à son héros un attachement pressant bien que passager. Rien de tel que l'amour pour reprendre courage. Larry ressort de cette première mission détendu et surtout muni d'un couteau chipé à la belle.

Gagner 20 dollars pour voir le show...

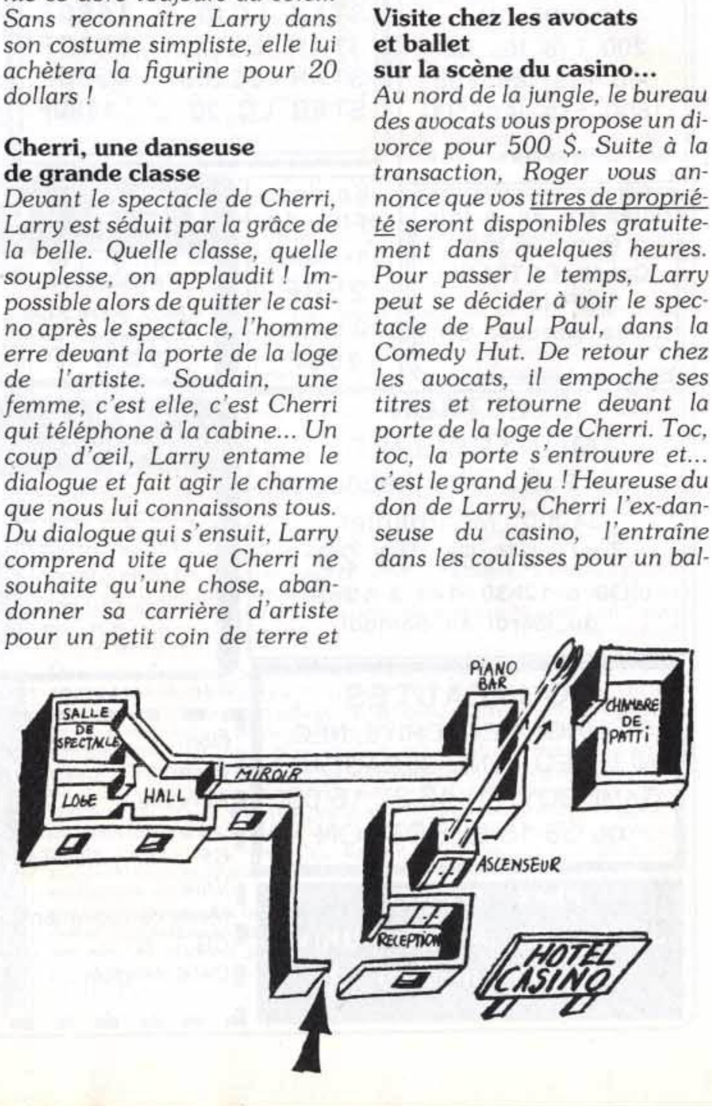
Errant dans la jungle, Larry découvre bientôt un journal, posé dans la salle de télévision. Un grand show « féminin » y est annoncé, l'occasion de nouvelles rencontres... Mais voilà, comment payer le portier pour entrer dans le casino ? Notre héros a soudain une idée. Utilisant le couteau qu'il aiguise sur les marches du casino, Larry va couper de l'herbe devant Chip'n'Dale et se confectionner un pagne plus vrai que nature. Dans la jungle, il découvre de même un morceau de bois qu'il sculpte en une statuette africaine d'un réalisme surprenant. Il ne lui reste plus qu'à se changer dans les cabines pour jouer au marchand de souvenirs. Sur la plage, la belle Tawnie se dore toujours au soleil. Sans reconnaître Larry dans son costume simpliste, elle lui achètera la figurine pour 20 dollars !

Cherri, une danseuse de grande classe

Devant le spectacle de Cherri, Larry est séduit par la grâce de la belle. Quelle classe, quelle souplesse, on applaudit ! Impossible alors de quitter le casino après le spectacle, l'homme erre devant la porte de la loge de l'artiste. Soudain, une femme, c'est elle, c'est Cherri qui téléphone à la cabine... Un coup d'œil, Larry entame le dialogue et fait agir le charme que nous lui connaissons tous. Du dialogue qui s'ensuit, Larry comprend vite que Cherri ne souhaite qu'une chose, abandonner sa carrière d'artiste pour un petit coin de terre et une vie paisible. Comment séduire la belle, comment lui donner ce qu'elle cherche ? Facile ! Il vous suffit de lui fournir vos titres de propriétés.

Visite chez les avocats et ballet sur la scène du casino...

Au nord de la jungle, le bureau des avocats vous propose un divorce pour 500 $. Suite à la transaction, Roger vous annonce que vos titres de propriété seront disponibles gratuitement dans quelques heures. Pour passer le temps, Larry peut se décider à voir le spectacle de Paul Paul, dans la Comedy Hut. De retour chez les avocats, il empoche ses titres et retourne devant la porte de la loge de Cherri. Toc, toc, la porte s'entrouvre et... c'est le grand jeu ! Heureuse du don de Larry, Cherri l'ex-danseuse du casino, l'entraîne dans les coulisses pour un bal-



let plutôt hard ! Mais au plus fort de l'action, un bruit, des murmures. Enfer, c'est le spectacle qui commence ! Larry et Cherri se rhabillent à toute vitesse, dans le noir, tant et si bien que quand s'ouvre le rideau et qu'applaudit la foule en délire, c'est Larry qui porte le costume de scène « plumeux » de la star... Que faire ? Aucune hésitation. Se souvenant de ses débuts et retrouvant d'un coup toute sa souplesse et son charme, Larry se lance dans une danse mouvementée, acclamé par un public en transe qui croit reconnaître là les formes avantageuses de Cherri ! Larry sera recouvert des dollars jetés sur la scène par cette foule en furie. Il rejoindra les coulisses épuisé, mais riche...

Une avocate qui aime les plumes

500 $, le compte y est. Cherri a disparu et Larry possède maintenant ce qu'il faut pour obtenir son attestation de divorce. Homme pressé, notre héros se précipite vers le bureau des avocats sans même prendre le temps de se changer. Heureuse initiative pour un tel séducteur et amateur d'ébats. Suzy, l'avocate qui l'accueille dans son bureau, frémit devant le costume plumeux de notre personnage. Les plumes, elle n'a jamais pu résister... Scène torride une fois de plus, voilà la femme de droit qui prend les chemins de traverse, qui ferme la porte à double tour et entraîne le pauvre homme sur le canapé. Mais qu'importe, grâce à cette chaude rencontre, le décret de divorce sera assurément prêt d'ici peu...

La femme de sa vie...

Une fois de plus, Larry se retrouve seul sur l'île paradisiaque. Sa première conquête, Tawnie, doit dépenser sans compter à l'aide de sa carte de crédit. La deuxième, Cherri, vit désormais dans « ses » terres. Comment passer le temps dans cet univers de rêve lorsqu'on est seul, divorcé et séduisant ? Ayant revêtu son costume habituel dans les coulisses du casino, Larry découvre bientôt le piano-bar et, là encore, tout bascule dans sa tête, dans son cœur. Quelle voix, quel visage, quelles... Il faut absolument parler à cette ravissante pianiste, la superbe Patti. Ah, Patti, (Larry a le jeu de mot au cœur...), voilà bien une femme qui n'est pas intéressée par l'argent ! Son seul souhait, rencontrer un homme « libre », un homme qui puisse lui produire, par exemple, son décret de divorce ! Il vous suffira de rejoindre votre avocat favori pour obtenir le papier, et découvrir au passage le cadeau que vous a fait Suzy en souvenir de la « signature » de l'acte : une keycard pour l'entrée de Fat City... De retour auprès de celle pour qui il pourrait enterrer sa vie de garçon (trois épisodes de lutte, déjà !), Larry exhibe, plein d'espoir, son décret de divorce. Un rendez-vous ? Non ! Patti aime les hommes libres, mais encore faut-il qu'ils aient des épaules à même de soutenir sa tendresse...

Muscle et déodorant

Fat City est un complexe sportif qui vous transforme un homme... Engraissé par la vie oisive qu'il apprécia entre les épisodes II et III, Larry doit faire de l'exercice pour retrouver ses muscles d'antan. En observant de plus près les deux faces de la keycard que lui a donné Suzy, notre héros y découvre un numéro de vestiaire et la combinaison qui lui permettra de l'ouvrir (pour cette combinaison, chercher la page du manuel qui se rapporte aux lieux cités). Dans le labyrinthe de couloirs qui s'ouvre à gauche de l'entrée de Fat City, on découvre bien vite la cabine. Larry plonge dans son survêtement et effectue, dans la salle de musculation, tous les exercices proposés. Bientôt, c'est Mad Max en personne qui prend sa douche, se savonne, se parfume et revêt son costume blanc (un peu étroit maintenant). Dans Fat City, Larry aura bien sûr découvert Bambi, une femme musclée qui filme en vidéo quelques mouvements d'aérobic. Une fois musclé, Larry n'aura aucun mal à la séduire (une de plus), ce qui montre bien que, même au souvenir de la récente découverte de l'« amour de sa vie », l'homme est encore volage !



Une couronne d'orchidées et un peu de vin...

Décidément, Patti est femme jolie mais exigeante. A l'écoute de vos nouveaux discours et de vos muscles puissants, elle semble prête à céder aux avances. Malheureusement, il faudra encore user de quelques charmes supplémentaires. Dans la caverne, non loin du bâtiment de Chip'n'Dale, vous découvrez des orchidées. Tressées en une superbe couronne, voilà bien un présent d'envergure. Patti est cette fois séduite. Elle vous recevra dans sa chambre (dont elle vous donne la clef), mais un peu plus tard, le temps qu'elle s'habille... d'un déshabillé. Il vous faudra alors passer le temps. Pourquoi ne pas en profiter pour dorer au soleil de la plage votre nouveau physique et quérir, à la Comedy Hut, une bouteille de vin ?

Plaisirs d'amour, chagrins d'amour...

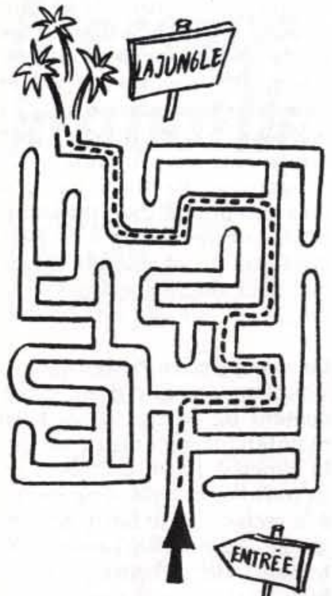
Hall de l'hôtel, ascenseur, bouton du neuvième étage... Patti est là, étendue sur son lit. Les verres et la bouteille à portée de main, c'est la naissance d'une idylle qui fait oublier à Larry ses précédentes rencontres, Tawnie, Suzy, Cherri, Bambi, etc. Mais c'est dans le sommeil réparateur qui suit les ébats (encore !) que le drame se noue ! Patti, certaine cette fois d'avoir rencontré le grand amour, réfléchit dans ses songes à la façon dont elle annoncera à son amant d'hier qu'elle ne veut plus de lui... Et malheur, voilà qu'elle prononce tout haut le prénom de ce dernier, Arnold ! Larry a tout entendu. Il dramatise aussitôt... « Elle pensait à lui pendant que... » et s'enfuit, déprimé, dans les profondeurs de la jungle !

La courageuse Patti

Volte-face, coup d'éclat, changement de héros ! Vous voici maintenant à même de diriger la superbe Patti. Son but, retrouver l'amour de sa vie, partir à la recherche de Larry dans la jungle. Patti enfile tous ses vêtements (dans l'ordre adéquat, bien sûr), prend avec elle la bouteille de vin vide, et fonce au piano-bar. Là, elle empoche vivement le stylo magique (intuition féminine) et le verre rempli de pourboires. En effet, il lui faudra glaner des renseignements auprès de Dale qui joue son spectacle chez Chip'n'Dale. Pour y entrer, Patti donne au portier ses pourboires. Dans la salle, elle doit bien sûr attirer l'attention de l'artiste (à la Madonna) et dialoguer avec lui. Riche de quelques renseignements précieux, Patti sait désormais où elle doit se rendre. La jungle dense l'attend, avec ses lianes et ses dangers. Un conseil, il faudra avant de partir remplir d'eau la bouteille près des cabines...

Jungle et panti

Dans la jungle, Patti suit avec attention le trajet qu'elle lit sur son plan. Très vite, la voilà qui rampe, prête à suffoquer de chaleur. Une gorgée d'eau fraîche, elle atteint enfin la rivière où il faudra boire à nouveau. Mais toujours pas de trace de Larry... Un précipice barre la route de la courageuse héroïne. Qu'à cela ne tienne, son panti accroché à un rocher lui permettra de se lancer dans une périlleuse descente. Ca tient, ça tient, et puis ça lâche ! Crrrack, le traître panti se rompt (prononcer sans réfléchir), et tombe la belle Patti sur un promontoire rocheux. Du haut des palmiers, elle observe au loin la rivière qui s'étend et déroule ses rapides. Pour ce



nouveau précipice, une corde tressée d'herbe fera l'affaire. Mais avant de se lancer dans cette nouvelle mission, il faudra que Patti se munisse de noix de coco, *histoire de remplir son soutien-gorge (drôle d'idée, mais c'est comme ça !). Pressée, Patti déchire sa jupe pour plus d'aisance, et se retrouve de l'autre côté du précipice. Là, une clairière l'attend et, caché dans les broussailles, un sanglier ! Comme chacun l'aura deviné, soutien-gorge + noix de coco =* fronde *! Arme puissante qui envoie valser la bête dans la rivière... Tout juste remise de tant d'émotions et plus déshabillée que jamais, Patti ne voit plus qu'un seul chemin s'ouvrir devant elle : la rivière et ses rapides. Poussant un tronc d'arbre dans l'eau et s'asseyant à califourchon sur ce dernier, elle entame la phase arcade de l'aventure. Un rocher à gauche, un cannibale à droite, pourrez-vous atteindre la fin des rapides ?*

Amazones mangeuses d'hommes et magie...

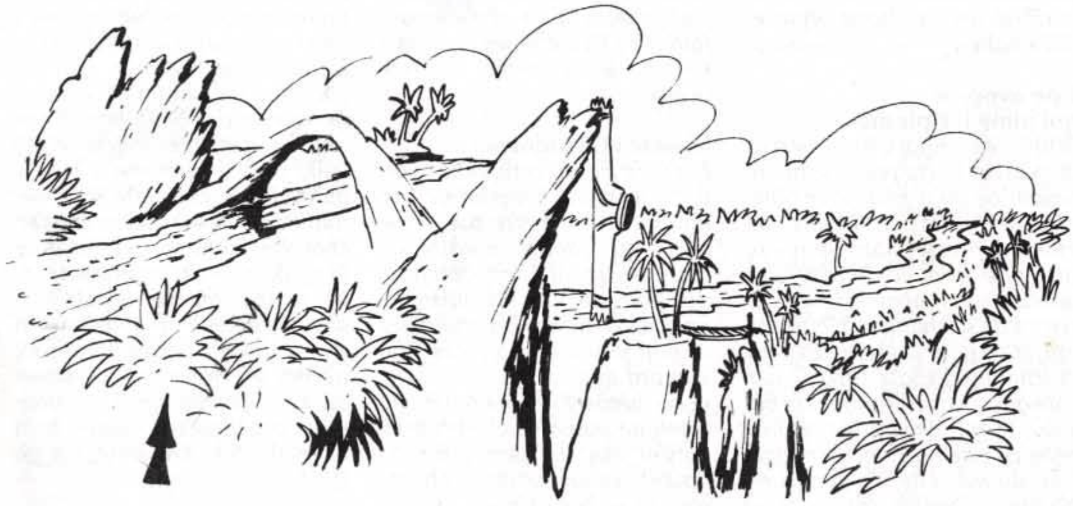
Tout allait si bien... Patti voguait doucement sur les eaux vertes de la rivière au cours redevenu tranquille. Quand soudain, un filet, un traquenard, voilà votre héroïne capturée par les célèbre amazones cannibales. Dans leur village, Patti retrouve bien sûr son amant, le pauvre Larry, fouetté par quelques femmes fatales (vengeance ?).

Bien qu'enfermés finalement dans la même cage, nos deux amoureux ne pensent pas, pour une fois, à copuler ! Il faut plutôt user de toute son intelligence pour sortir de ce mauvais pas.

C'est Patti qui trouve l'astuce : le stylo magique est vraiment magique. Il suffit de dessiner une porte devant soi pour s'y engouffrer et disparaître. Facile et surprenant !

Visite guidée aux studios de la Sierra On Line

Une chute vertigineuse vous mène tout droit dans les studios de la célèbre firme Sierra. Larry et Patti atterrissent sur un décor de Police Quest, *et rencontrent finalement... Roberta Williams, la grande productrice de Sierra ! Le début d'une grande carrière pour Larry et Patti qui s'improvisent créateurs de jeux vidéo, et de traduire sur micro le résumé des aventures de cet homme à femmes, trois épisodes d'une grande série,* Leisure Suit Larry I, II *et* III *! Votre mission s'achève sur une vue d'un couple uni pour le meilleur, le pire restant à venir dans* Larry IV...



...bottle

TERMINATOR

*Pour galère PC (*Tilt *n° 87), dans* ***Loom****, va dans la forêt, là où il y a des nids de hiboux. Clique sur chacun des nids, de gauche à droite, et tu apprendras une nouvelle formule. Retourne ensuite vers les tentes, et entre dans celle où il fait noir. Cherche obscurité, et applique la formule à l'envers. Ensuite, fais tourner la roue, tu vas avoir le Fa, puis clique sur l'or. Tu apprendras ainsi une formule qui transforme l'or en paille, et vice versa.*

Quelques petits trucs sur ST *:*

Pour ***Panza*** *: éditez, sur le disque 2, le fichier Boxeur.ooa, et remplacez, à l'octet 001, 28 14 IE par 63 63 63.*

Dans ***Secret Agent****, remplacez 6A 00 00 08 42 39 par 4E 71 4E 71 4E 71 (il faut faire cette manipulation deux fois).*

Dans ***Midnight Resistance****, remplacez 53 78 10 3A 30 38 par 60 02 10 3A 30 38.*

Dans ***Moonblaster****, cherchez la séquence 4A 40 6E 34. Huit octets avant cela, il vous suffit de modifier D0 41 33 C0 par 4E 71 33 C0.*

Salut et à bientôt.

THE SOFTMAN

Je lance un SOS interplanétaire. A tous les joueurs de ***Captive****, comment utiliser les* laser pack, sonic pack, colts, shells, A51 missiles *?*

Un coup de main pour ***Rick Dangerous I****. Dans la dernière salle du niveau 4, posez une bombe sur l'ordinateur central. La porte explosera.. Tchao.*

VENOM

Dans ***Captive****, comment me libérer des souterrains de Pelpi (96E-63S) ou de Butre (8W-72N) ? Comment atterrir à la* space station *et où trouver des armes ? Je n'arrive pas non plus à utiliser l'explosif. Merci à tous.*

AMIGAPRO

Je reste bloqué dans ***Legend of Faerghail****, dans le comté de Thym... Comment accéder au comté de Cyldane et que répondre au* Dwarfen Blacksmith *dans la mine, ainsi qu'à l'Elemental ? Merci d'avance.*

HURICAN ICE

Dans ***Starglider*** *sur* PC, *voici un très bon cheat mode : SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY. Grâce à ce code, vous pourrez accéder aux fonctions suivantes :*

PH : niveau suivant,
F2 : énergie maximum par bouclier,
F3 : réservoir de fuel rempli,
F4 : missiles supplémentaires,
F5 : une surprise !

Pour ma part, dans ***Prince of Persia****, comment battre le reflet du miroir au niveau 12 ? Et dans Zaxxon, comment passer la bombe à tête chercheuse qui vous détruit au deuxième niveau ? Merci d'avance.*

RUE DES ALOUETTES

Face au grand nombre de joueurs bloqués dans ***King Quest IV****, je vous fais parvenir quelques clefs, pour ceux qui ne veulent pas se fatiguer à trouver les tombes des fantômes. Si vous possédez le sca-*

rabée, voici les correspondances :
Bébé, cimetière de gauche (arbre), au fond à gauche.
Rez-de-chaussée (riche) : cimetière de gauche, à gauche de l'arbre.
1er étage (fille) : cimetière des lions (porte des lions), à gauche de la croix.
Rez-de-chaussée (bourgeois) : cimetière de droite, à droite de l'arbre.
Petit garçon : cimetière de gauche, tombe la plus loin à l'arrière-plan.
Bonne chance !

ANTOINE
*Impossible, dans **Zak Mc Kracken** de faire diversion dans l'avion. Où trouver de même du feu, une lampe ou des allumettes pour y voir plus clair dans les grottes ? Merci.*

ARNAUD
*Help, dans **Profession Détective**, faut-il des codes pour passer dans la partie II ?*
*Pour ma part, je peux vous aider dans **Budokan** sur PC. Voici les armes à choisir pour les matchs :*
1) Goro Suzuki : kendo,
2) Eiji Kimura : nunchaku,
3) Jimmy Doran : kendo,
4) Skigeo : kendo,
5) Testsuo : nunchaku,
6) Arnie : kendo,
7) Hiroshi : bo,
8) Miyuki : nunchaku,
9) Randja : bo.

S. DE LE PONTET
*Au secours, j'erre dans **Prince of Persia**, dans le troisième niveau. Il y a bien, en haut à droite, une dalle qui déclenche une grille, et encore plus à droite, un passage secret qui mène à une potion. Mais la porte de sortie semble être complètement à gauche... Qui m'aidera à atteindre le quatrième niveau ? Cela fait trois mois que je me bats !*
*Merci aussi pour des vies infinies dans **Super Wonderboy** et **Bubble Bobble**.*

ZLIKA
J'implore les aventuriers de Tilt *de me fournir quelques solutions...*
*Dans **Captive**, comment acheter quelque chose aux marchands ?*
*Dans **Castle Master**, je suis bloqué. J'ai sept clefs, mais impossible d'accéder à la tour sud-ouest du deuxième étage, aux pièces de la tour sud-est du troisième, à l'exposition et à l'entrée du troisième étage. Que signifient les messages ?*
*Enfin, dans **Carthage**, comment combattre et monter de nouvelles armées ? Merci d'avance.*

FIFI 2 ET THOR
*Salut à tous les tiltés ! Dans **Permis de tuer**, pour Gilles, tu ne peux terminer le niveau que si tu détruis tous les véhicules.*
*Dans **Gold of the Aztecs**, pour Big Tom, il faut, pour attraper les lianes, se placer à côté et pousser le joystick vers le haut.*

DARK WARRIOR III
*Salut à tous, je cherche un renseignement sur **Bard's Tale 1** sur* ST.
Mes personnages ont atteint un bon niveau d'expérience et j'aimerais me lancer dans les souterrains. Qui pourrait nous donner la liste de ces souterrains, classés si possible selon leur difficulté, et quelques conseils à la clef. Merci.

JEAN-MARC
*Dans **Legend of Faerghail**, sur Amiga, comment sortir du deuxième château ? La porte reste fermée.*

MANIAC ST
*AAAH, je craque ! Par pitié, indiquez-moi comment sauvegarder une partie dans **Projectyle**, car l'ordinateur ne cesse de répéter que mon disque formaté est un* projectyle data disk *!*
*Dans **Speedball**, est-il normal que le score de mon équipe soit ramené à zéro lorsque je sauvegarde la « league » ? Merci.*

ANONYME 1
*je voudrais savoir comment on arrive à finir le dernier niveau de **Ghostbusters II** ?*
*Comment sort-on de même du château d'**Ivanhoé** ? Merci à tous.*

FREDERIC
*Si quelqu'un voit dans un magasin le logiciel **Fright Night**, qu'il le signale, par le biais du message ! Je cherche ce soft partout mais ne le trouve pas. Merci.*

OLIVIER

Encore pour Elija (Tilt n° 86), voici des aides supplémentaires pour vaincre ***Dungeon Master.***

Au 11e niveau

Lance le sort des traces magiques (YAP-BRO-ROS), puis entre dans le passage. Le truc, se repérer à l'aide des traces et trouver ainsi les téléporteurs invisibles. A certains endroits, il te suffit de faire demi-tour pour t'apercevoir que tu n'es plus au même endroit... Tu découvriras ainsi deux serrures. L'une ouvre la herse toute proche. L'autre fait disparaître le mur situé juste derrière la herse. Tu trouveras à ce niveau une armure.

Au 12e niveau

Fais attention ! Il y a ici trois trappes invisibles. Il existe aussi des araignées venimeuses, des chevaliers et des poulpes. Pour les araignées, l'antidote est VIM-BRO. Je te conseille de ne pas lancer de boules de feu aux chevaliers, ils y sont insensibles. Enfin, pour les poulpes, ainsi que pour les flaques, combats avec la vorpale ou des sorts du type DOS-EW. A un moment précis, il te faudra tourner à gauche derrière une porte, dans un cul-de-sac. Fais ensuite un tour sur toi-même...

Pour la matrice d'araignées, il faut entrer. Quand tu ressortiras, tu devras alors appuyer sur un bouton tout proche, ce qui emprisonnera les vilaines bestioles. Va ensuite à l'escalier « squelette » et descends jusqu'au 14e niveau. Introduis dans la serrure la clef trouvée derrière un faux mur au 7e niveau. Pousse le levier, avance, soulève les cendres et prends la clef.

Tue ensuite le dragon à la boule de feu et ouvre la porte blindée. Là, avance jusqu'à la matière. Fais un amalgame magique (ZO-KATH-RA) et pose-le sur cette matière. Place également dessus le Firestaff (trouvé au 7e niveau). Fais ensuite un demi-tour sur toi-même et lance le Firestaff. Avance jusqu'à lui, reprends-le mais ne reviens jamais derrière cette porte, sinon les accès au 12e niveau seront bouchés.

Maintenant, il te faut te débarrasser de tout ce qui t'encombre, excepté tes armures et le Firestaff. Mange les steaks de Dragons, bois toute ton eau. Prépare ensuite des FUL-BRO-NETA et des YAP-IR, avant de dormir un petit peu. A ton réveil, lance tes sorts et monte... Te voilà au 13e niveau !

Au 13e niveau

Ici, on trouve des démons, des élémentaires et surtout, le sinistre Dark Lord ! Pour tuer les élémentaires de feu, agis comme pour les poulpes. Cours très vite te réfugier derrière les portes RA (dans un coin). Prends-y tous les objets et va tuer les démons. Ensuite, approche-toi de Dark Lord et lance des FLUX CAGE tout autour. Place-toi vite en face de lui et fusionne-le ! Tu pourras enfin commander Chaos Strikes Back !

A moi maintenant, pour ***Drakkhen,*** *toujours sur Amiga, j'ai réuni les 8 larmes... Que faire ensuite ? Merci.*

TILTUS

Tiltus remercie personnellement Renaud et Fabien pour la pertinence de leurs observations, l'humour de leur jugement sur ***NDV.*** *Merci également pour les aides apportées pour* ***Ultima VI,*** *qui ne paraissent pourtant pas ici, vu que la solution complète de cette superbe aventure est enfin disponible. Merci encore et à bientôt.*

SUPERGRAFX MAN

Dans ***Ghouls'n Ghosts,*** *pour avoir neuf crédits, il suffit de taper RUN sur la page de présentation, puis de faire successivement et rapidement à la manette : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, bouton I, bouton II. Pour accéder aux options, appuyez sur RUN + bouton I pendant la présentation du jeu.*

Dans ***Darius +,*** *voici comment accéder à l'option continue. Après une partie, et alors que la phase de présentation est lancée à l'écran, pressez en même temps SELECT et bouton II.*

En ce qui me concerne, comment sortir vivant de la première base de ***Captive*** *? Je récupère bien une sonde, mais ne sais qu'en faire. De plus, s'il faut mettre des explosifs dans la tête des lampes magiques, la base explose bien... mais moi avec !*

Merci de vos réponses et à bientôt.

KRYPTON

Le Passager du Temps *me pose encore problème (sur Amstrad CPC). Comment prendre en effet le fer à souder de la cave ? Comment ouvrir également le placard de l'entrée et surtout, quel est le code secret de l'ascenseur ? En échange, voici quelques vies pour* ***Bomb Jack,*** *toujours sur CPC. Recherchez les deux chaînes hexa 3E 03 32 59 (elles se trouvent sur la même page éditée) et remplacez le 03 par FF.*

MATT MARTIGAN

Voici quelques chaînes d'octets à rechercher sur ST avec un éditeur de secteurs.

Secret Agent, *crédits infinis :*
dans 53 39 00 01 1B 8C, 53 devient 4A.

Satan, invulnérabilité dans la deuxième partie du jeu :
dans 51 79 00 00 82 AA 33 C0 00 00 82 A8 53, le premier 51 devient 4A et le 53 de la fin devient 4A également.

Turrican, *vies infinies :*
dans 4A 78 62 98 67, 4A devient 52.

Voilà, c'est tout pour cette fois. Salut.

HASSEN

Dans ***Prince of Persia*** *sur PC, je suis perdu dans le troisième stage, je n'arrive pas à atteindre la grille et ne sais comment ouvrir la grille qui me permettrait de passer au niveau supérieur. Quelles sont les astuces qui m'aideront à progresser dans ces donjons ? Merci à tous.*

AHMED L'AVENTURIER

En réponse à Steve (Tilt n° 86) qui lutte dans ***Police Quest I,*** *va voir le chef des motards et dis-lui de bouger les motos (move bikes). Aussitôt après, donne l'ordre « use nightstick ».*

*Pour Bilbo qui cherche le sous-marin d'****Iceman.*** *Après avoir pris les clefs de ta cabane, entres-y et ouvre le tiroir. Tu trouveras une ID card et un peu d'argent. A l'hôtel, il faut que tu achètes et que tu lises les journaux (buy newspaper, read newspaper). C'est en parlant ensuite au « clerk » de l'hôtel que tu apprendras qu'il te faut rappeler ton chef de toute urgence. De retour dans ton bungalow, examine le calepin (black book) qui est dans tes vêtements, dans la penderie. Appelle le général Braxton. Le voyage qui s'ensuit te fait prendre le bateau (555-6969, bateau taxi) puis l'avion. Le jeu est ensuite assez facile à suivre, jusqu'à la phase automatique de ta rencontre avec Braxton.*

Pour ma part, qui m'indiquera le moyen de piloter le sous-marin ? D'autre part, avez-vous des trucs pour ***Weird Dream,*** *et même l'explication du but de l'aventure... Merci.*

COGAN

Pour tous ceux qui galèrent dans ***Larry III,*** *et notamment Bilbo, voici explicité le problème des fleurs. Mon cher Bilbo, tes orchidées ne sont plus très fraîches... Tu as dû les acheter en début de partie, et il te faut en utiliser de plus récentes pour confectionner le collier et l'offrir à Patti. Bon courage.*

THE FRIENDS OF ALL MICRO

Pour Elija qui se bat dans ***Dungeon Master,*** *voici quelques petites aides. Pour le niveau 11 : Au départ, tu arrives dans une salle carrée avec un pilier au milieu. Tu dois te retourner et marcher en arrière. Tu trouveras alors divers objets qui te permettront de sortir. Ensuite, promène-toi jusqu'à atteindre un couloir dont les murs sont criblés de trous. Ferme la porte derrière toi et file au plus vite au fond de ce couloir. Après avoir ingurgité une protection antipoison, tu pourras collecter les armes nouvelles (épée furie notamment, très utile contre le dragon du niveau 14). A l'est, se trouve un passage secret et la « skeleton key ». Au niveau des trois portes, tu as le choix entre divers chemins. Il te faudra de toute façon aller au sud. Tchao.*

BAT 56 24

Legend of Faerghail *me pose problème. Comment faire pour revendre un bon prix les armures que l'on a achetées 2000 av. ? Dans* ***BAT,*** *il m'est impossible de rentrer dans la base, après en être sorti avec le DRAG. Que faire ?*

Pour ***Crystal of Arboréa,*** *il arrive que l'on ne veuille pas me faire confiance, car mon mage n'est pas présent. Or, même quand il est juste à côté de la maison par exemple, c'est la même chose. Pourquoi ?*

Je cherche enfin des conseils et astuces pour ***Powermonger, Bermuda Project*** *et la série des* ***Ultima.***

Longue vie à Tilt et à bientôt.

VERMUND DE WESTMINSTER

Je suis bloqué dans ***Colonel's Bequest.*** *Comment ouvrir les portes fermées à clé, qu'il s'agisse de la cave, de la maison de poupée, de la chambre à côté de chez Fifi, etc. ? Comment attraper la lanterne dans l'écurie sans se faire tuer ?*

Quelques questions aussi en ce qui concerne ***Ultima V.*** *Outre le but réel du jeu, j'aimerais savoir à quoi sert la Magic Harpsichord et comment la prendre ? Où se trouve également la couronne de Lord British, que faut-il faire devant les puits, où sont les bottes vertes et, enfin, où trouver le mot de passe de la résistance (Moonglow) ? Merci d'avance à tout ceux qui m'aideront.*

ANONYME 1

Dans ***Hurlements,*** *où se trouve la caisse d'or et l'essence ? Comment faire le plein ?*

Dans ***Zombi,*** *impossible de me servir du camion...*

Dans ***Conquest of Camelot,*** *j'ai trouvé les réponses à seize des vingt-cinq énigmes des pierres. Les voici : blue, echo, fire, gold, heart, mirror, pearl, riddle, shadow, ship, song, time, water, wheel, wind et wine. Mais quelles sont les neuf autres, là est la question ! Merci à tous.*

Questions

1) Que veulent dire ces mots : cheat mode, parallaxe, scrolling différentiel, bugger ou bogger. C'est assez déconcertant de lire les articles sans rien comprendre.
2) Pourquoi certains éditeurs (comme Ocean) ne développent-ils pas leurs logiciels sous toutes les versions ? (*C64, CPC, PC*...).
3) Dans certains jeux (*Starwars* et *Barbarian* de Psygnosis pour ne pas les citer), les boutons de la souris de mon *Amstrad PC 2086* ne marchent pas. Pourquoi ?
4) Je n'ai toujours pas trouvé votre sélection de toutes les imprimantes pour tous les budgets.
5) Pourquoi ne pas élire les meilleurs jeux d'arcade ?
6) Je trouve que 39 F pour le guide 91, c'est un peu cher.
7) Je voudrais savoir pourquoi les jeux sur *PC* sont souvent inférieurs à ceux de l'*Amiga* ou de l'*Atari ST*.
8) Enfin, j'attends avec impatience de faire des menus bat plus jolis que celui du *Tilt* n° 80.
Merci de me répondre. J'allais oublier, je suis assez nul en français. Malgré tout, serait-il possible de devenir un journaliste comme Alain Huyghues-Lacour ? **Boubou**

■ *Un* ***cheat mode*** *est une astuce prévue par les programmeurs d'un jeu, qui permet d'avoir des vies infinies, et/ou de changer de niveau, etc. Il s'agit le plus souvent sur micro d'un mot à taper à un moment particulier. La* ***parallaxe*** *est employé (improprement) en micro pour indiquer un mouvement d'un objet par rapport à l'autre visant à donner une impression de profondeur. Un* ***scrolling différentiel*** *(c'est-à-dire sur plusieurs plans) est le déplacement de plusieurs parties du fond à des vitesses différentes, ce qui, ici aussi, donne l'impression de profondeur.* ***Boguer*** *un programme, c'est le modifier de telle façon qu'il fonctionne mal (ou plus du tout). Au contraire, déboguer correspond à la recherche de ce qui ne va pas.*
2) Pas de réponse à la deuxième question.
3) La plupart des programmes de jeu sur PC *utilisent la souris de façon aberrante. Seules les souris strictement compatibles Microsoft fonctionnent correctement...*
4) Avec l'arrivée des jets d'encre, le marché des imprimantes est actuellement trop mouvant pour fixer des prix valables plus d'un mois. Nous y reviendrons.
5) Pourquoi pas ? C'est une bonne idée, nous y réfléchirons.
6) C'est le prix à payer pour avoir plus de tests et moins de pubs. Car, comme tu le sais sans doute, la publicité paie une partie du journal que tu as entre les mains...
7) Les adaptations sont souvent inférieures. Mais les jeux originellement programmés sur PC *sont souvent bien meilleurs.*
8) Je vais essayer de voir ça.
Il est tout à fait possible de devenir journaliste, reporte-toi à la page 10.

Digitalisation

Possédant un *Amiga 500* depuis un an, j'aimerais que vous répondiez à quelques questions très bêtes.
Tout d'abord, j'aimerais savoir comment on peut digitaliser des images à partir d'un magnétoscope doté d'un excellent arrêt sur image et les sauvegarder ensuite sur disquettes ; avec quel matériel et à quel prix...
Ensuite, possédant pas mal de disquettes 5" 1/4, j'aimerais savoir si elles pourraient tourner sur mon *Amiga* si j'achète le lecteur approprié et un émulateur *PC*. Et enfin je voudrais que vous me disiez s'il existe une interface permettant de transformer mon écran 1084 en TV et, si elle existe, si je pourrais brancher mon magnétoscope à mon écran. **Jim Brighton**

■ *Pour récupérer des images de ton magnétoscope vers ton* Amiga, *tu as de nombreuses possibilités. Malheureusement, cela te coûtera cher. Tu peux par exemple utiliser un caméscope et un digitaliseur, faire une photo et la scanner, ou encore un* frame grabber. *Chaque méthode a ses avantages et ses inconvénients, et cela restera de toute façon assez complexe. Scanner une photo est sans doute le plus pratique.*
Il n'y a pas de raison pour que tu ne puisses pas utiliser des disquettes PC *si tu as le matériel approprié.*
*Il n'existe pas à ma connaissance de tuner pour l'écran de l'*Amiga. *S'il en existe, faites-le nous savoir, nous transmettrons l'information.*

Sons PC

J'aimerais savoir quelle est la meilleure carte sonore pour *PC* : la carte Ad Lib ou la MT 32 ? Leur capacités, leur utilité, leur prix ? Que signifie « la carte Sound Blaster est compatible Ad Lib » ? Le son est-il meilleur ? Lesquelles de ces cartes peut-on trouver en France et en Suisse ? Avec un *Sharp* portable *5541*, est-il possible de rajouter une telle carte ? Peut-on brancher un écran VGA sur un *Amiga 2000* sans rajouter de carte ?

■ *Ouf ! C'est tout ? La meilleure carte sonore pour* PC *est sans conteste la Roland MT 32 ; c'est aussi la plus chère puisqu'elle coûte aux Etats-Unis 550 $, ce qui fait plus de 5 000 F (si on compte avec le dollar informatique à 10 F) ! C'est un synthétiseur MIDI 32 voies professionnel, qui n'est malheureusement pas encore distribué en France. Une version carte est disponible, la LAPC-1, avec à peu près les mêmes possibilités et qui coûte un peu moins cher. La carte Ad Lib est une carte sonore de bonne qualité, mais destinée avant tout au grand public. Elle propose 11 voies et est reconnue par la majorité des jeux récents. Elle est distribuée par Ubi à moins de 1 200 F. Il est à remarquer que seule la Roland MT 32 est actuellement disponible pour* PS/2 40 *et supérieur (Micro Channel). La carte Ad Lib est un standard, et quasiment toutes les cartes existantes sont compatibles avec elle. Il doit être possible sans problème de brancher une carte sonore sur ton portable, du moment qu'il dispose de slots libres et qu'il n'utilise pas de bus MCA.*

Bogues

Sur mon *STE* chéri, mes heures de jeu sont comptées, car mes occupations sont multiples. Alors, évidemment, je n'aime pas qu'un logiciel plante toutes les deux minutes. Une seule solution : la guerre aux bogues !
Pas de problème de sauvegarde dans *Drakkhen !* Il suffit d'utiliser le clavier. Et si cela ne marche pas, cliquez auparavant sur une autre icône. Quant aux malheureux qui ne parviennent pas à créer une disquette de sauvegarde dans *Powermonger*, sachez qu'il faut se servir de l'option « format » intégrée au jeu. Mais si cette fonction venait à ne pas fonctionner, laissez la disquette *Powermonger* dans le lecteur au lieu d'insérer une disquette non formatée. Lorsque le programme demande si vous désirez vraiment formater la disquette programme, placez une disquette neuve dans le lecteur et faites « YES ». Au cas où vous feriez une fausse manœuvre, assurez-vous tout de même que la disquette *Powermonger* est protégée en écriture !
Jean-Louis Bernard

Nobody's perfect

Malgré ta perfection, j'ai remarqué des manques sur certains points.
Il n'y a pas de rubrique « Sex Machine » pour pouvoir mieux s'éclater entre copains (ou copines).
Pourquoi n'y a-t-il plus de test de logiciels sur le *C64*, qui est d'après moi le père de toute l'informatique actuelle ?
Enfin, pourrais-tu mettre plus d'images et moins de texte, parce que je n'arrive pas à tout lire en un mois (cruel gaspillage, n'est-ce pas ?).
J'ai également quelques problèmes. J'ai reçu pour Noël un *Amiga 500* très sophistiqué (le mode d'emploi est très gros) avec une imprimante couleur et je n'arrive pas à faire marcher les couleurs. Mon *Amiga 500* est « décoré » par des petites bulles roses que je trouve très jolies. Malheureusement, mes copains se moquent toujours de moi à cause de ces bulles. Alors, j'ai gratté mon ordinateur et, comble de malchance, la touche « F10 » s'est détachée. Pourrait-on la remplacer auprès de mon revendeur ou à l'usine Amiga ?
Je voudrais dire aux éditeurs d'arrêter de faire des jeux de violence qui abrutissent l'esprit comme *Lost Patrol* et tous ces shoot-them-up où il faut tuer pour gagner. Pourquoi ne pas éditer plus de jeux comme *Sim City, Tetris*... ? **Manuel**

■ *Les rubriques « sex » sont très fréquentes au Japon, car ils disposent de nombreux jeux mettant*

en scène de jeunes héroïnes déshabillées. Dans les pays occidentaux, malheureusement, on ne trouve que des digitalisations et des images sur disquettes sans grand intérêt. Quand nous aurons des jeux du type japonais, nous en ferons des tests (plutôt deux fois qu'une !), mais d'ici là... Le C64 n'est pas le père, mais l'arrière-grand-père de la micro familiale actuelle. Tout en reconnaissant tous ses mérites, nous ne pouvont que reconnaître sa quasi-disparition en France. Pour ce qui est de la longueur des textes, je suis sûr qu'avec un peu d'entraînement, tu vas y arriver. Le problème que tu as avec ton imprimante vient soit du fait que tu n'as pas mis de ruban couleur, soit du fait que tu n'as pas les drivers te permettant d'en tirer parti. Dans les deux cas, je te conseille de t'adresser à ton revendeur. La touche détachée : tu peux rapporter ton Amiga *à ton revendeur, qui se fera une joie de l'expédier à l'usine* Amiga. *Il est probable qu'il te fera payer le prix de la réparation, car gratter n'est pas un usage reconnu comme « normal » pour cette machine. Enfin, en ce qui concerne les jeux violents, on ne peut que reconnaître le manque d'imagination habituel des éditeurs, car un* Tetris *demande bien plus de créativité qu'un shoot-them-up.*

Choix

Selon quels critères sélectionnes-tu les lettres à publier ? On me répondra que les bafouilles les plus représentatives accèdent au privilège d'être connues de tes milliers (millions, milliards ?) de lecteurs. Mais j'ai remarqué que, pour disposer d'une lettre bien représentative, il faut soit parler de ses petites histoires de piratage, soit être hargneux envers un journaliste, une lettre déjà publiée ou *Tilt* luimême. La deuxième hypothèse est la plus intéressante. Dans le n° 87 p. 158, un humble lecteur vomit tous ses reproches et il bénéficie d'une jolie petite présentation personnalisée. N° 74 p. 136, les Applemaniaques jugent *Tilt* superficiel car il n'est pas dédié à l'*Apple* (évidemment, j'exagère !). Et je ne cite pas les lettres des lecteurs ressassant toujours les mêmes banalités sur le piratage : « C'est mal, mais ce sont les jeux qui sont trop chers, c'est le système qui est pourri ! » Y'en a marre ! Laissez un peu de place aux vraies questions (techniques...) et écartez les sautes d'humeur de ces lecteurs inintéressants (mais peut-être fais-je partie de ceux-là !).

Deuxième point : j'apprécie beaucoup le fait que vous vous démeniez tant pour les PA, mais pitié ; quand il y a tant de fôte d'autrôgraf, je n'y comprends rien.

Troisième point : votre magazine est quasiment parfait, mais le principal manque : l'humour. Je sais qu'il y a plus sérieux (gargl !) mais il y a aussi plus déluré, alors allez-y, délirez dans la joie ! Je ne nie pas que parfois il vous arrive d'être plus qu'amusants, ce qui est le bienvenu. Voilà, j'ai terminé pour ce qui est des suggestions et des reproches, et j'en viens aux « vraies questions ». Peut-on brancher une console 16 bits sur un moniteur couleur *Atari* ? Quelle est la définition exacte du sprite ? Comment fait Jacques Harbonn pour terminer tous les jeux de rôle et jeux d'aventure qui lui passent entre les mains ? Pourquoi tout le monde en veut-il à Acidric Briztou ? Il n'est pas si corrosif que ça ! Je tiens tout de même à signaler que mon rêve serait d'être publié et dire que ma lettre va peut-être passer entre les mains rompues aux maniements du joystick et de la souris de mes journalistes idoles, j'en frémis. **Cédric**

■ *Je sélectionne les lettres... comme je peux (ou comme je veux, ça dépend) ! Ma recette : une part de « lettres représentatives », une part de mauvaise humeur (les lettres de remerciement et de félicitation, du type «* Tilt *je t'adore,* Tilt *tu es super-génial »... nous font chaud au cœur, mais tu comprendras qu'étant donné notre modestie naturelle, et bien qu'elles soient très très nombreuses, nous ne pouvons pas les passer !), une part de questions techniques (nous recevons en fait peu de lettres de ce type) et une part de goût personnel. J'essaie de choisir les lettres qui m'ont intéressé ou qui m'ont fait me poser des questions. C'est tout. Pour répondre à tes questions : la console sur moniteur 1425 : je n'ai jamais essayé, mais cela doit être possible. Un sprite, en micro, est un petit dessin que l'on peut manipuler sur l'écran. Jacques est le meilleur joueur du monde, ce qui lui permet de finir les jeux très vite (moi, il me faut des mois pour un seul jeu !). J'ai montré ta lettre à Acidric, et il s'est mis à tout casser en hurlant « Comment, pas corrosif ? » C'est un rude coup que tu lui as porté au moral et son état est critique. Nous espérons tous qu'il s'en remettra.*

En français dans le texte

Pourquoi employez-vous tant de mots et expressions anglais ? Arrêtez donc de définir tel jeu par « shoot-them-up », celui-là par « beat-them-all » ou encore de dire que celui-ci est un « must« ! Nous sommes en France, que diable ! Le français est une langue suffisamment étendue pour trouver un mot qui exprime les mêmes idées qu'en anglais ! Lancez un concours et vous verrez ! D'autre part, où sont passés les « graphistes du mois », cette rubrique semble avoir disparu de notre magazine préféré. Pourquoi ?

Hervé Foucher

■ *L'utilisation de termes anglais dans l'informatique a, il y a quelques années, soulevé un véritable scandale. Cela a duré jusqu'à ce que quelqu'un fasse ce que vous proposez : chercher dans la langue française des mots permettant de ne plus employer l'anglais. Ces gens très sérieux ont essayé de proposer aux utilisateurs des mots bizarres et souvent très éloignés de leur sens primitif (bogue pour bug...). Cette « réforme » n'a eu aucun succès, bogue étant l'un des seuls mots à être plus ou moins passé dans les mœurs... Les mots d'informatique anglais ont l'avantage d'être universellement reconnus, et beaucoup finiront sans doute dans le* Petit Larousse.
Le « graphiste du mois » est momentanément arrêté, mais si vous êtes nombreux à nous le demander, je suis sûr qu'il reviendra...

Imprimante

Je suis l'heureux possesseur d'un *Atari 520 STF*, passionné de DAO et de traitement de texte. Récemment, un copain m'a donné son imprimante DMP 2000 Amstrad sans la doc. Alors je voudrais savoir si l'imprimante est compatible avec mon *Atari*, si oui quel câble faut-il acheter et à quel prix ? J'ai pourtant lu le *Tilt* n° 82, mais je n'ai pas trouvé ma réponse. J'ai entendu parler de la Citizen 120 D. Est-elle réellement bien ? J'ai l'intention de transformer mon *520* en *1040* à l'aide de barrettes. Où puis-je les trouver et à quel prix ? Une toute dernière question, je voudrais savoir avec quelle machine et imprimante vous faites votre magazine, car il est bien fait. J'en profite pour donner un coup de chapeau à Jérôme Tesseyre.

Un tiltman

■ *Il est facile de connecter toute imprimante compatible Epson à un* Atari ST. *Le problème est que la DMP 2000 n'est que partiellement compatible. Si tu veux l'utiliser pour du texte, il ne doit pas y avoir de problème. Pour des graphismes, tu risques d'être plus embêté, et de devoir tester plusieurs configurations (voire de ne pas pouvoir sortir de dessins du tout !). Tu as besoin d'un câble parallèle (câble imprimante) tout bête, qui ne doit pas te coûter plus de 200 ou 300 F. La Citizen 120D est une très bonne imprimante 9 aiguilles, qui donne des résultats moyens mais a l'avantage de ne pas coûter cher et d'être strictement compatible Epson. Pour étendre ton ST à 1 Mo, il suffit effectivement de rajouter des barrettes. Ton revendeur doit pouvoir te faire ça pour moins de 1 000 F.* Tilt *n'est pas tiré sur imprimante, mais « construit » par nos excellentes maquettistes puis tiré sur une photocomposeuse. Je crains que ce matériel professionnel ne soit hors de ta portée.*

Starsoft

Je suis débutant sur *Amiga* et, par les petites annonces qui concernent les clubs, j'ai contacté Starsoft en Belgique, à Halanzy ; ils m'ont demandé d'envoyer 260 F pour avoir des logiciels de jeux. J'ai envoyé les sous, et je n'ai jamais vu la couleur des jeux. Des copains se sont fait avoir aussi. Alors, si vous revoyez le club Starsoft, méfiez-vous ! **Illisible**

■ *Désolé, je n'ai pas réussi à contacter ce club. Et pour cause, il utilise une boîte postale ! Une remarque quant à ce genre de propositions : soyez plus vigilants. Nous ne pouvons pas sélec-*

tionner les annonces, c'est à vous de faire le tri. Celle de Starsoft était libellée comme suit : « Nouveau grand club sur Amiga, ST, C64, Spectrum et Amstrad. Rech. Contacts. Starsoft, BP 1, 6788 Halanzy ». Primo, les clubs couvrant toutes les machines sont très rares. Secundo, l'utilisation d'une boîte postale devrait être éliminatoire dans votre recherche d'un club ou d'un contact, car il est quasiment impossible de retrouver les auteurs d'une éventuelle escroquerie. N'envoyez pas d'argent si vous n'avez pas de moyen de retrouver votre interlocuteur !

Journal sur disquette

Existe-t-il des journaux sur disquette ? Si oui, quel est leur prix ? Ou peut-être *Tilt* pourrait lancer une opération de cette envergure ? J'imagine déja : *Tilt* sur disquette, le pied !

■ *Il en existe plusieurs, adaptés aux différents micros. Sur ST je peux te signaler le* Phaba Club, *8, chemin des Pains Perdus, 28100 Dreux. Pour ce qui est des autres machines, épluche les petites annonces « clubs », tu trouveras peut-être ton bonheur. Ne t'attends pas à des miracles : on peut mettre relativement peu d'informations sur une seule disquette (cette page représente à peu près 10 ko de texte ASCII !). Pour ce qui est de* Tilt, *sous quel format le désires-tu ? Tu nous vois distribuer les 50 types de disquettes (j'exagère) qui seraient nécessaires ?*

Dakar

Je voudrais apporter une petite lettre de consolation à Sylvain en Nouvelle-Calédonie en lui disant qu'il est plus chanceux où il est que moi qui ai habité pendant deux ans à Dakar au Sénégal. Ne croyez pas y trouver des palmiers, des huttes et une mer bien propre ! En vérité, Dakar est une grande ville moderne avec ses hot-dogs, chawarmas (des espèces de sandwichs) Là-bas, *Tilt* est vieux de plus d'un an, et il coûte 36,80 F. Il n'y a qu'un tout petit magasin d'informatique, mais vraiment très petit, serré entre un immense café et des immeubles gigantesques, et bien à l'ombre pour qu'on ne le voie pas. Dans ce magasin, on ne s'intéresse aussi qu'à l'*Amstrad CPC 6128* (ancien modèle), au prix (tiens-toi bien) de 8 980 F. Quant aux jeux, ne cherche pas, on en voit trois entassés dans un coin, alors, pour les consoles, tu penses...

Arnaud Schaff

Infographie

Quelles études faut-il faire pour être infographiste ? L'infographie est-elle en développement ? Peut-on commencer à s'y initier même avec un *1040 STE* ?

Anonyme II

■ *Comme pour le journalisme, de nombreux chemins mènent à l'infographie. Tu peux faire des études d'art graphique, d'informatique... mais en réalité, aucune formation particulière n'est nécessaire, et la majorité des graphistes sont autodidactes (il en va de même pour les programmeurs, les journalistes et la plupart des métiers de la communication). L'important est d'être motivé... et un peu doué. L'infographie est en plein développement, comme toutes les techniques informatiques. L'ordinateur n'est pas important, un* STE *convient parfaitement à l'infographie. Si tu en fais ton métier, il sera temps de changer de machine.*

Pokes

Sans rien connaître à l'informatique, et dans l'unique but de jouer sur micro, j'ai acheté il y a un an un *Amiga 500* pour ses qualités graphiques et sonores. Mais je n'arrive pas à terminer la plupart de mes jeux, et je voudrais savoir comment utiliser les listings donnés en solution dans le Message in a Bottle. Qu'est-ce qu'un éditeur de secteurs ? Pensez-vous que leur utilisation gâche le plaisir ?

David

■ *Les solutions données se présentent en général sous forme de listes de chiffres hexadécimaux, qu'il faut repérer sur la disquette du programme et remplacer par une autre chaîne du même type. Pour la trouver et la remplacer, il faut un utilitaire permettant de consulter le contenu de ton disque, et que tu appelles un éditeur de secteurs. De nombreux programmes de ce type sont disponibles dans le domaine public, d'autres sont commercialisés. Demande à ton revendeur, il doit pouvoir t'en fournir un et t'expliquer comment l'utiliser.*
Il est certain que « poker » un jeu peut en diminuer l'intérêt. En revanche, si le jeu est vraiment trop dur (comme Rick Dangerous II *ou* X-Out*), il vaut mieux entrer un poke que se dégoûter de jouer.*
Une remarque en ce qui concerne l'entrée des pokes : étant donné que cela modifie la disquette (originale, je suppose), il est très fortement conseillé de le faire, si possible, sur une copie de sauvegarde...

Jeux à vendre

Je ne suis pas le premier à vous le demander, je le sais : je suis programmeur amateur sur *ST* et quelques copains et moi voudrions former un club informatique créateur de jeux. D'ailleurs, nous sommes en train de fabriquer deux jeux, assez réussis compte tenu de nos conaissances. Le problème, c'est que nous n'avons aucune idée de la commercialisation d'un jeu ! Quelles sont les arnaques à éviter ? Les contrats possibles ? Les conditions et obligations ?

Filip Georgescu

■ *Il n'existe aucune règle : tel éditeur vous proposera un pourcentage sur les bénéfices, tel autre une part du prix de vente hors taxe pour chaque logiciel vendu, tel autre un montant fixe... Même chose pour les conditions : certains exigeront vos sources, d'autres non. Il faut calculer, estimer les ventes... et comparer. Les arnaques sont plutôt rares dans ce milieu (un éditeur peut voler un programmeur une fois, pas deux !), et un éditeur malhonnête est rapidement repéré par toute la profession.*

Micro, mon beau micro

Déçu par l'*Atari ST*, et plus encore par le *STE*, mes amis et moi avons décidé de nous en séparer. Les *PC AT 286* VGA avec cartes joystick et sons coûtant un prix exorbitant, nous avons acheté une Sega *Megadrive*. Au départ, nous avons été émerveillés par les capacités de cette console, le fossé existant entre elle et le *ST* étant immense. Mais, bien vite, le charme fut rompu. Tout d'abord, parce que le prix de revient d'une console est élevé, très élevé. D'autre part, l'impossibilité de créer a fait naître en moi un profond sentiment de malaise. Au bout d'un mois et dix jours, j'ai revendu ma console. Je vais la remplacer avantageusement par un *Amiga 500*, un micro qui correspond merveilleusement à mes besoins ludiques et créatifs.

Micro Boy

■ *Excuse-moi de ne pas passer la suite de ta lettre, mais «* Achetez un *Amiga*, c'est génial *», cela manque de justification. Pour ce qui est des consoles et de leurs lacunes dans tout ce qui n'est pas jeux, je pense que beaucoup d'utilisateurs de micro ont perçu cette limitation. Ni création graphique ou sonore, ni programmation, ni traitement de texte, ... cela rend ces consoles insupportables à beaucoup. Les consoles en sont pas des outils de création, elles ne peuvent servir qu'au jeu. Mais cela, elle le font mieux que les micros, mieux qu'un* ST, *qu'un* Amiga... *Chacun son domaine.*

Emulation

Je possède un *Atari 520 STE*. J'aimerais avoir un *PC*. Avec mon budget, l'émulateur est le meilleur choix. J'ai lu un article sur ce sujet, et un copain peut me vendre PC Ditto. Tout d'abord, est-ce un bon émulateur ? Mon cousin m'a affirmé qu'un émulateur ne marche qu'une fois sur dix, et qu'il faut au moins un Mo pour pouvoir travailler convenablement. Est-ce vrai ? Est-il vrai que les jeux marchent au ralenti ?

Anonyme II

■ *Première question, s'agit-il de PC Ditto I (uniquement soft) ou de PC Ditto II (hard) ? Le premier ne te permettra que de t'amuser un peu à « jouer au PC », surtout avec 512 ko. Le second, en revanche, transforme ton* ST *en PC de base et émule la carte CGA. Ce n'est guère mieux ! Si tu veux mon avis (d'ailleurs, tu me l'as demandé !), laisses tomber l'émulation. Aucune ne te satisfera (à moins de mettre le prix d'un 386 VGA !!). Essaie plutôt de faire des économies (pour jouer aujourd'hui sur PC, il faut au minimum un 286 VGA couleur, c'est à dire au moins 8 000 F !)... ou reste avec ton* ST *qui, somme toute, n'est pas si mal.*

INFORMATIQUE
INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tel. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86
mètro Rèpublique

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tel. 20 42 09 09
Fax. 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 38/37
Fax. 62 27 10 97

Ultima Games
Consoles
21 rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14
ouvert le dimanche

ATARI

1 MOIS DE PROMOTIONS INCROYABLES

520 STE + cadeaux 3290F

livré avec 20 superbes jeux originaux: Black Lamp, Blood Money, Bombjack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Icarri Warrior, Impossible mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Out Run, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starglider, Starray, Super Huey, Xenon, joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (tr. de texte, dessin, utilitaires, jeux etc...), souris, péritel et le basic Omikron

1040 STE + cadeaux 3990F

livré l'Atari Bag STE (d'une valeur de 1250F): Tortue Ninja (jeu), Anglais débutant (éducatif), Graal Text (Tr. de texte), Dali Ligh (dessin), Clé de Sol (éducatif musique), serveur minitel, le grand livre de l'Atari ST, l'Atari magazine 21, livre sur l'Omikron Basic. Et encore: joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (tr. de texte, dessin, utilitaires, jeux etc...), souris, péritel et le basic Omikron

520 STE Couleur SC1435 5490F

livré avec l'écran stéréo Atari SC1435, 24 superbes jeux originaux: Afterburner, R-Type, Super Hang On, , Double Dragon, Black Lamp, Blood Money, Bombjack, Buggy Boy, Eliminator, Gauntlet II, HKM, Icarri Warrior, Impossible mission II, Microprose Soccer, Nebulus, Out Run, Overlander, Rick Dangerous, Space Harrier, Star Goose, Starglider, Starray, Super Huey, Xenon, joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (tr. de texte, dessin, utilitaires, jeux etc...), souris, péritel et le basic Omikron

1040 STE Couleur SC1435 5990F

livré avec l'écran stéréo Atari SC1435, l'Atari Bag STE (d'une valeur de 1250F): Tortue Ninja (jeu), Anglais débutant (éducatif), Graal Text (Tr. de texte), Dali Ligh (dessin), Clé de Sol (éducatif musique), serveur minitel, le grand livre de l'Atari ST, l'Atari magazine 21, livre sur l'Omikron Basic. Et encore: joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (tr. de texte, dessin, utilitaires, jeux etc...), souris, péritel et le basic Omikron

520 STE + CADEAU	2990F
520 STE étendu 1Mo	3290F
Atari STE étendu 2Mo de RAM	5190F
Atari STE étendu 4Mo de RAM	6190F
ULTIMATE RIPPER	650F
LIGHT CORRIDOR (jeu)	129F
Harricana (jeu)	99F
Anglais débutant (éducatif)	129F
Graal Text (Tr de texte)	129F
Dali light (dessin)	99F
Clé de sol (édu. musique)	129F
Serveur minitel	50F
Le Gd livre de l'Atari	99F
Livre sur l'Omikron	49F

Imprimantes Star Citizen et Canon

Département Informatique

Des nouveautés chaque semaine

Département Console

Notre agence Ultima Games est le 1er distributeur sur Paris à proposer des ECHANGES sur les consoles: SEGA 8 BITS, MÉGADRIVE, NINTENDO, LYNX, GAME BOY, NEO GEO (+ de 200 titres disponibles à l'échange)

MEGA DRIVE

PROMOS DU MOIS

SEGA Mégadrive 990F

SEGA Mégadrive + 1 cart. de jeu	1090F
SEGA Mégadrive + 1 cart. de jeu + 2 ème manette	1190F
SEGA Génésis + 1 cart. de jeu + game adaptator	1990F

manette PRO2 125F
l'ergonomie du joypad avec en plus le tir auto, controle vitesse etc...

Pro 1 250F
Elue manette de l'année par Ultima Games

Game adaptator 120F
grâce au Game adaptator les possesseurs de Sega Génésis Française vont enfin pouvoir accéder à la logithèque japonaise

XDR	150F
SHADOW DANCER	320F
MICKEY MOUSE	320F
Wonderboy III	350F
Strider	350F
DJ Boy	350F
Superbascketball	290F
GYNOUG (1er au Japon)	390F

Liste des produits disponibles sur Mégadrive contre 2 timbres à 3F80

SUPER FAMICOM DISPONIBLE

marque déposée de Nintendo

CONSOLES PORTABLES

PROMOS DU MOIS

NEC PC ENGINE GT DISPO	Ns Tél.
Sega GameGear	990F
Lynx + 4 jeux	990F
Prise allume cigare Lynx	190F
GameBoy + 1 jeu	590F
Game Light	140F
Game Loupe	120F
Ampli stéréo	190F

CONSOLE NEO GEO SNK 2990F

marque déposée SNK

La borne d'arcade à domicile

Ciber Lip	990F
Magician Lord	1290F
Nam 75	1290F
Super spy	1390F
Baseball	1390F
Bowling	1390F
Controller Pack	790F

CONSOLE NEC

CD Rom 2790F

Adap CD Rom	
Supergraphx	490F
Joy Pro 1	390F
XE 1 pro joystick	750F
Explorer 1 joystick	590F
Doubleur joystick	199F
Quadrupleur joystick	249F
Correcteur de couleur	350F

Coregraphx + 1 cartouche de jeux	990F
Coregraphx + 2 cartouches de jeux	1090F
Coregraphx + 3 cartouches de jeux	1190F
Coregraphx + CD ROM	3890F
Supergraphx + 3 cartouches de jeux	1990F

Chaque mois des titres en promos à partir de 100F
Toutes les nouveautés, liste des produits pour Nec contre 2 timbres à 3F80

Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à adresser à
ULTIMA/SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tel. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Possibilité de crédit par correspondance
Livraison en 48H Chrono dès réception de votre chèque

Nom
Prénom
Adresse

CB n°
date d'expiration
Signature:

paiement par chèque ou CB
Offre valable jusqu'au 31.03.91

Désignation du produit	prix
Frais de port logiciel 25F	
Frais de port matériel 140F	

Prix révisable sans préavis en fonction des impératifs du marché

Les noms des produits sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Nintendo Superfamicom et Gameboy par Nintendo Bandai, Coregraphx GT Turbo Supergraphx par Nec, Lynx par Atari, Neo geo par SNK, Mégadrive Game gear par Sega

"Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé ______
Logiciel utilisé ______
Référence de sauvegarde des dessins ______

Nom ______
Prénom ______
Age ______
Adresse ______

Téléphone ______
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 ______
2 ______
3 ______
4 ______
Marque de votre ordinateur ______

Facultatif

Nom ______
Adresse ______

Téléphone ______

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction, 9-11-13 rue du colonel Pierre Avia 75754 Cedex 15

HIT-PARADE

King Quest V
Sierra On Line
Powermonger
Electronic Arts
F 19
Microprose
Golden Axe
Ocean
Turrican II
Rainbow Arts
F 29
Ocean
Lemmings
Psygnosis
Indianapolis 500
Electronic Arts
Populous
Electronic Arts
Prince of Persia
Broderbund

Amiga sportif

Dépêchez-vous, il ne vous reste que jusqu'au 30 mars 1991 pour profiter de l'offre Commodore Amiga Sport. Dans la limite des stocks, l'acheteur d'un Amiga 500 se voit remettre un grand sac de sport contenant jogging, tee-shirt et pin's Commodore ainsi que Kick Off de Titus.

Rectificatif

Un erreur s'est glissée dans notre dossier "Comment gagner sa vie dans la micro" publié dans ce numéro. En effet, le nom du scénariste de Maupiti Island (édité par Lankhor) est Sylvain et non pas Sylvio.

Offres spéciales

Atari aussi sacrifie à la mode du pack. Le Power Pack propose un 520 STE et vingt jeux pour un peu moins de 3 300 F TTC. Au programme, Blood Money, Ikari Warriors, Nebulus, Outrun, Rick Dangerous, Xenon, etc. De la même veine que le précedent, l'Atari Bag II est structuré autour d'un 1040 STE. Pour environ 4 000 F TTC, l'acheteur dispose donc d'un ordinateur, d'un logiciel de dessin (Dali Light), d'un programme éducatif (Anglais collège), d'un langage (Basic Omikron), d'un traitement de texte (Graal Text), d'un logiciel de création musicale (Clé de sol) ainsi que de jeux. En outre, l'Atari Bag II contient le Grand Livre du ST de Micro Application, un kit de téléchargement et un abonnement d'un an à Atari Magazine.

Processeur du futur

C'est à San Francisco qu'Intel -le numéro un mondial des processeurs- a annoncé l'existence d'un prototype opérationnel de i486 cadencé à 100 MHz! Pour mémoire, rappelons qu'actuellement les micros haut de gamme dépassent rarement les 33 MHz! L'objectif avoué, obtenir le plus de puissance possible, s'inscrit dans le projet de processeur de l'an 2000 sur lequel Intel planche depuis plusieurs années. Son objectif est la réalisation d'une unité centrale cadencée à environ 250 MHz avec une puissance de l'ordre de deux milliards de Mips! Pour l'heure, nos micros -genre Atari ou Amiga 500- disposent d'environ 3 Mips et les haut de gamme tutoyent les 10. Bref, s'il aboutit, le projet d'Intel permettra de disposer d'un Cray sur son bureau.

Du ST au Mac

La venue des Macintosh de faible coût commence à avoir de réelles répercussions sur l'univers Mac, notamment sur le prix des extensions. On se souvient que nombre d'éditeurs "institutionnels" refusaient d'entendre parler de programme dont le tarif public serait en rapport avec celui des machines. Las, ce n'est déjà plus qu'un souvenir. On connaît la gamme Light de Winsoft mais voici que ces machine attirent à elles des éditeurs venus d'autres univers, notamment Upgrade Editions, bien connu des Ataristes. Destiné à la nouvelle gamme Apple, Wizard Paint est un programme de création graphique couleur et monochrome. Il dispose de toutes les fonctions classiques avec en prime l'anti-aliasing, la gestion de dégradés et des transparences, une aide en ligne, etc. Son prix d'environ 1 500 F HT paraîtra élevé aux Ataristes et Amigaistes. Il est cependant au moins deux fois moins coûteux que son plus proche concurrent. Nul doute que ce type de programme change la donne dans le monde jusqu'ici assez fermé du Macintosh.

Congrès

L'association américaine Software Publishers Association (dont l'émanation européenne se trouve à Paris) organise sa seconde conférence en Europe. Celle-ci se tiendra au palais des Congrès de Cannes du 10 au 12 juin 1991. Plus de 400 acteurs du marché sont attendus et diverses interventions prévues (dont une de Steve Jobs). Soulignons aussi que diverses organisations anti-pirates s'y retrouveront afin d'intensifier la lutte contre le piratage et d'étudier concrètement les meilleurs moyens de la mener. Pour plus d'informations:
SPA Europe
2, Place de la Défense
World Trade Center 2, CNIT B.P 416
92053 Paris La Défense

Nouvelle adresse

Lurciel devient le distributeur exclusif pour la France du correcteur grammatical Gram R. En outre, cette société s'installe dans de nouveaux locaux dont voici l'adresse:
Lurciel
5, rue de Bassano
75116 Paris.

Son pour tous

Comus France/Musilog distribue désormais les produits développés par la société américaine Passport Design. Le catalogue est on ne peut plus complet. Séquenceurs, éditeurs de partitions, outils d'aide à la composition ou à l'échantillonnage sont ainsi proposés sur diverses machines, du ST au Macintosh.

Service en plus

La FNAC offre désormais une assistance téléphonique gratuite destinée aux nouveaux acheteurs de PC et compatibles. Accessible de 8h30 à 22 heures, ce service permet d'être guidé en cas de problème d'installation et de mise en route de micro-ordinateur ou d'imprimante.

Embauche...

Accrosoft Edition cherche à renforcer son équipe et recrute programmeurs et graphistes sur ST et Amiga. L'objectif est la réalisation de jeux d'aventure. Ces employés pourront être salariés ou indépendants. D'autre part, Accrosoft se dit à la recherche de produits prêts à l'édition sur ST, Amiga et Amstrad CPC. Si vous êtes intéressé, faites parvenir une disquette présentant vos travaux ainsi qu'un curriculum vitae à:
Accrosoft Edition
A l'attention de J.-C. Jacquet
33 bis, rue Carbot
77400 Thorigny-sur-Marne

En hausse...

Les résultats du 1er semestre 1991 de Commodore France viennent d'être publiés. Première surprise: le chiffre d'affaires de l'année précédente a été atteint en six mois... Avec 226,8 millions de francs, le taux de progression par rapport à l'année antérieure s'établit donc à un niveau extrêmement élevé. Le record établi en 1990 (plus 74 pour cent) sera-t-il dépassé en 1991? Il semblerait que oui.

Halte à la violence

Patron de presse britannique bien connu, Robert Maxwell possède un véritable empire qui s'étend jusqu'à l'édition de logiciels de jeux par le biais de Mirrorsoft. Or le dernier né de cet éditeur, plus précisément Killing Cloud, nous avait posé un cas de conscience lorsque nous l'avions vu en avant-première. Comme le soulignait Dany Boolauck dans le numéro 84 de Tilt, la présence d'une scène de torture dans ce jeu nous apparaissait particulièrement choquante. Et voici qu'en date du 2 mars 1991, notre confrère d'outre-Manche New Computer Express rapporte que Robert Maxwell lui-même, notamment à la suite de l'article de Tilt, décide de faire retirer cette scène de Killing Cloud. Nous ne pouvons donc que nous féliciter de cette décision. Elle démontre en effet que tout n'est pas permis en matière de micro ludique, d'autant plus que ce secteur s'adresse en priorité à un public assez jeune. Certains en ont conscience!

Le compte est bon

Devenu par la force des choses le premier salon français de micro-informatique (voir notre article dans ce numéro), le PC Forum 1991 annonce son bilan. On apprend que pas moins de 55 800 entrées ont été comptabilisées ce qui représente une fréquentation en progression de 8 % par rapport à l'année précédente.

Auto-formation

Editeur français bien connu pour ses produits sur Macintosh, Winsoft annonce la venue de Wintype Light. Elaboré autour d'une quinzaine de leçons, ce logiciel d'auto-formation à la dactylographie est proposé à un peu plus de 400 F TTC. Soulignons que des versions pour clavier étranger existent et sont vendues légèrement plus cher (comptez environ 100 F de plus).

Club Phénix

Mai 1989, le Club Cluster (association loi de 1901) voit le jour. Au bout de quelques mois ses animateurs constatent avec amertume que le piratage est roi. Ils décident alors de faire table rase et cessent l'activité du club. Mai 1990: rennaissance, avec nouveaux locaux, serveur, initiations, réunions mensuelles, etc. Bref, ce que devraient offrir tous les clubs...
Club Cluster
11, bis rue des Templiers, BP 2062
51072 Reims Cedex

DIALOGUE D'UN SOURD

...suite et fin

L'AIR A TOME

Nous finissons ce mini dossier télématique par les tableaux (NDLR: Hep. Juju la prochaine fois que tu oublies quelque chose, on te mute chef de rubrique des petites annonces!). Le tableau de droite (enfin, quelque part dans cette page!?) montre tous les caractères que peut aficher le Minitel à l'écran.

LA TRIBU DES SIOUX

Maintenant, les codes attributs. Ces codes correspondent à des séquences de caractères que vous envoyez au Minitel pour avoir des couleurs ou d'autres options.

Couleurs caractères

NOIR	1B,40
ROUGE	1B,41
VERT	1B,42
JAUNE	1B,43
BLEU	1B,44
MAGENTA	1B,45
CYAN	1B,46
BLANC	1B,47

Couleurs fond

NOIR	1B,50
ROUGE	1B,51
VERT	1B,52
JAUNE	1B,53
BLEU	1B,54
MAGENTA	1B,55
CYAN	1B,56
BLANC	1B,57

TRANSPARENT 1B,5E

Soulignage

ON	1B,5A
OFF	1B,59

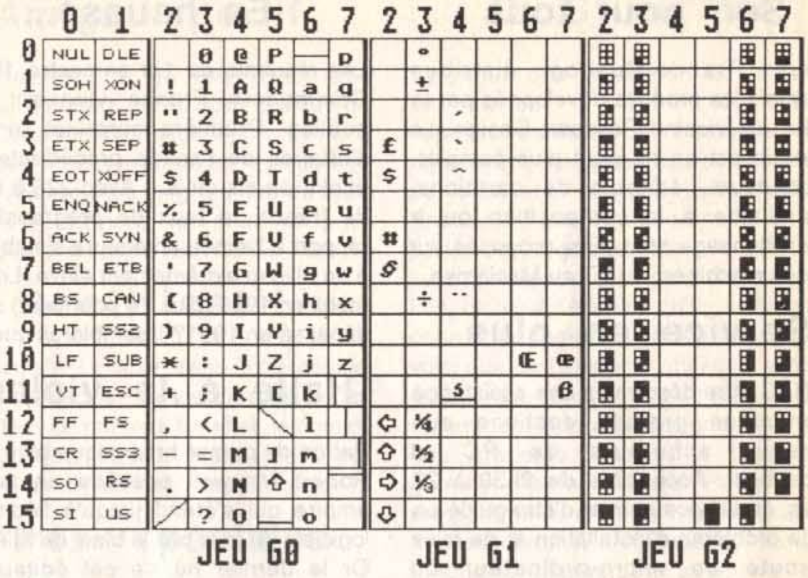


TABLEAU DES JEUX DE CARACTERES DU MINTEL 1B

Taille caractères

NORMALE	1B,4C
DOUBLE HAUTEUR	1B,4D
DOUBLE LARGEUR	1B,4E
DOUBLE TAILLE	*1B,4F*

Clignotement caractères

CLIGNOTEMENT	1B,48
NON CLIGNEMENT	1B,49
INVERSE	1B,5B,30,41
INTENSITE REDUITE	1B,5B,21,41

Masquage caractères

Masquage ON	1B,58
Masquage OFF	1B,5F

Inversion video

Inversion ON	1B,5D
Inversion OFF	1B,5C

Marquage video

Marquage ON	1B,5B,32,53
Marquage OFF	1B,5B,32,54

Incrustation video

Incrustation ON	1B,4B
Incrustation OFF	1B,4A

Positionnement du curseur

1F,x+40,y+40

déplacements du curseur

GAUCHE	08
DROITE	09
BAS	0A
HAUT	0B

RETOUR CHARIOT	0D
HOME	1E
EFFACE FIN DE LIGNE	18
ESPACE	20
PASSAGE AU G2	0E
PASSAGE AU G0	0F
CURSEUR ON	11
CURSEUR OFF	14
DEBUT IMPRESSION	1B,39
FIN IMPRESSION	1B,3A

Pour envoyer ces codes d'attibuts, il suffit de configurer la RS232. Enfin tapez ce petit programme sur Atari ST. Il affiche le caactère A (&h40) en double taille (&h1B,&h4F).

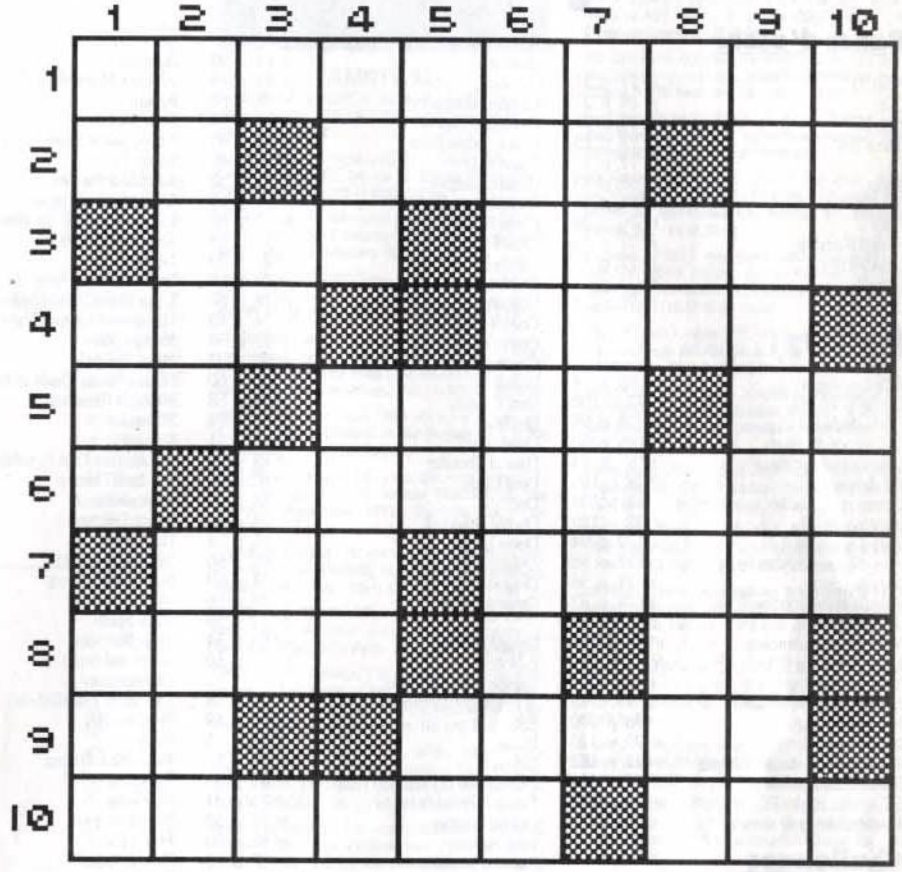
```
VOID XBIOS(15,W:7,W:0,W:174,W:-1,W:-1,W:-1)
OUT 1,&h1B,&h4F,&h40
```

Sinon regardez sur l'autre page. Vous avez bien vu, il s'agit bien d'un mot croisé! Il faut bien se détendre un peu non!? Dans le prochain numéro, nous allons travailler sur les réseaux Unix sur HP 9000 et les fonctions CHAOS sur Cray I... Un poisson? Où çà?!

□ Clarkette, Coco, Arthur & JUJU

MOTS CROISES

Speeder, quand il ne jongle pas avec du binaire ou tout autre mode d'expression que son ordino préféré comprend, réalise des mots croisés. Voici l'un d'entre eux, destiné a tout amateur éclairé. Amusez-vous bien! merci qui ?



VERTICALEMENT

1- Système d'exploitation.
Langage informatique dédié à l'enseignement.
Un type de fichier bien connu des zikos *(NDJUJU ; heum Speeder soigne un peu ton langage!).*
2- Parfois la seule issue.
Option fondamentale de tout soft créatif.
3- Etat de ce qui est allumé *(NDSPEEDER ; un ordi, pas JUJU!!)* ou sélectionné (une option).
Type de fichier de sprites couramment utilisé sur ST et Amiga.
4-Abréviation courante pour désigner les interruptions.
Commande basic vitale à tout programmeur satisfait.
5-Conversion numérique/analogique, en abrégé.
Code de condition du 68000: retenue à 1.
Le vilain petit canard de la famille Apple
6-Effectués par le CPU ou ses coprocesseurs, ils passent tous par ce pauvre BUS.
7- Divinité commune aux sectes des Ataristes et des Commodoriens.
8-Ce qui est le plus mesuré dans les démos.
Ce type d'interruption est très prisé sur ST.
9- PC Tools en est un, Deluxe Paint aussi.
10- A la fin d'un sous-programme en 68000.
Cette partie du GEM seconde le VDI.

HORIZONTALEMENT

1- La plus belle conquête de l'homme.
2- Type de mac.
Nom du registre de données du timer A, sur ST.
Le dernier né d'Atari.
3-Aventuriers perdus, lancez-en un sur le 3615 TILT.
Tous les lecteurs de TILT le sont.
4- Instruction du basic standard.
Emulation partielle.
5-L'arme des dieux.
Standard d'interface disque dur.
Intelligence artificielle.
6-Ce support préhistorique était lent et peu fiable (certains gros reptiles renommés pour leur mordant l'utiliseraient encore).
7- Synonyme de RAM. Adverbe reliant (entre autres) JUJU au photographe de TILT
8-Caractéristique de tout ce qui se branche sur votre machine préférée.
"E" sous soundtracker.
9- Ce que répond un interpréteur basic poli.
Certaines cartouches le font à merveille.
10- Opération inverse de l'assemblage, en abrégé.
L'instruction basic la plus rapide, et pour cause !

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Dossiers

Challenges

Hits

SOS aventure

The Lord of the Ring Vol. 1	n° 88, p. 110
Manhunter 2	n° 71, p. 136
Maupiti Island	n° 78, p. 116
Megatraveller 1	n° 83, p. 150
Mokowe	n° 88, p. 112
Murders in Space	n° 84, p. 152
Operation Stealth	n° 80, p. 113
Ooze	n° 71, p. 140
Personal Nightmare	n° 69, p. 116
Phantasy Star II	n° 84, p. 154
Pirates	n° 70, p. 128
Quest for Glory II	n° 86, p. 106
Rings of Medusa	n° 80, p. 112
Saga	n° 88, p. 112
Savage Empire	n° 87, p. 115
Sdaw	n° 88, p. 112
Search for the King	n° 82, p. 134
The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136
Shogun	n° 69, p. 114
Space Quest III	n° 68, p. 120
Starflight	n° 76, p. 109
Starflight II	n° 77, p. 96
Star Vega	n° 78, p. 118
Super Hydlide	n° 83, p. 146
Sword of Vermilion	n° 88, p. 106
Swords of Twilight	n° 73, p. 142
Tangled Tales	n° 76, p. 108
The Third Courier	n° 80, p. 115
Ultima VI	n° 78, p. 119
Les Voyageurs du temps	n° 70, p. 126
Wonderland	n° 86, p. 104
Xenomorph	n° 79, p. 100
Ys	n° 82, p. 138

Hors Séries

Guide 1990	n° 72S
Guide 1991	n° 85H
Micro jeux : 160 pages de listings	n° 1

Solutions

Citadel	n° 71, p. 144
Dungeon Master	n° 61, p. 148
	au n° 67, p. 100
Fétiche maya	n° 76, p. 116
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 77, p. 101
Last Ninja	n° 67, p. 100
New Zealand Story	n° 73, p. 150
Operation Stealth : Secret Defense	n° 87, p. 120
Populous	n° 79, p. 110
	et 80, p. 120
Shadow of the Beast	n° 75, p. 106
Targhan	n° 68, p. 129
	n° 69, p. 120
Ultima VI	n° 88, p. 114
Les Voyageurs du temps	n° 78, p. 122
	n° 79, p. 106
Zack Mc Kracken	du n° 68, p.129
	au n° 74, p. 122

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

Action Stations	PC	72
Air Supply	ST	80
Aleste	Megadrive	70
Alpha Waves	ST	68
Astro Marine Corps	ST	77
Battle of Austerlitz	Amiga	80
Battlestorm	Amiga	54
Bayou Billy	Nintendo	66
Botics	ST	80
Buck Rogers	PC	80
Cadash	NEC PC Engine	74
Car Vup	ST	66
Castlevania	Amiga	58
Championship Run	ST	61
Chaos Strikes Back	Amiga	110
Chip's Challenge	Amiga	71
Countdown	PC	104
Crime Wave	ST	74
Crystals of Arborea	PC	110
Dragon's Lair II : Time Warp	PC	79
Drawer	ST	89
Edd The Duck	Amiga	67
Eswat	ST	80
European Soccer Challenge	Amiga	80
F-15 Strike Eagle II	PC	76
Final Day (The)	Amiga	110
FM Melody Maker	STE	94
Fortress of Fear	Game Boy	73
Galares	Megadrive	69
Gargoyle's Quest	Game Boy	79
Gazza 2	ST	69
Gemstone Legend	Amiga, ST	66
Gynoug	Megadrive	62
Hard Drivin' II	PC, ST, Amiga	72
HMS Soundtracker	ST	93
Hong Kong Phooey	Amiga, ST	76
Hunt for Red October (The)	ST	73
Insects in Space	Amiga	79
Jackie Chan	NEC PC Engine	52
JAM	ST	91
Kwirk	Game Boy	78
Lemmings	Amiga	50
Light Corridor (The)	CPC	66
Links : The Challenge of Golf	PC	60
M.U.D.S.	Amiga	71
Mean Streets	ST	70
Mega Man 2	Nintendo	53
Midwinter II, Flames of Freedom	ST	56
Mig-29 Fulcrum	ST, Amiga	75
Mighty Bombjack	ST, Amiga	73
Mugician	ST	93
Murder	PC	110
Murder	ST	80
Mysterious Worlds	Amiga	77
Mystical	ST	80
Narc	ST	80
Ninja Remix	ST	80
Obitus	Amiga	108
Omnicron Conspiracy	ST, Amiga	110
Paint Master	ST	88
Panza Kick Boxing	GX 4000	77
Pick'n Pile	Amiga	68
Pop Up	Amiga	69
Prehistoric Tale (A)	ST, Amiga	73
Quicksilver Pinball	Amiga	70
Railroad Tycoon	Amiga	67
Revenge of the Gator	Game Boy	75
Rise of the Dragon	PC	106
SD Great Battle	Super Famicom	74
Shanghai	Lynx	71
Shuffle	Amiga	67
Silkworm	ST, CPC	80
Sim Earth	Mac	64
Snake Rattle'n Roll	Nintendo	78
Solar Jetman	Nintendo	71
Space War	Amiga	69
Speedball II	Amiga	67
Spellfire	Amiga	76
Street Hockey	Amiga	80
SWIV	Amiga	59
Sword and the Rose (The)	Amiga	78
Terran Envoy	PC	75
Test Drive II, the Duel	ST	80
Tom and the Ghost	ST	80
Total Recall	ST, CPC	80
Tournament Golf	Amiga, ST	55
Typhoons of Steel	Amiga	80
Ultimate Ride	ST	72
Volfiev	Megadrive	75
Warlock, The Avenger	Amiga	78
Warlords	Amiga	68
Wintext Light	Mac	90
Wonderboy III	Megadrive	77
World Championship Boxing Manager	PC, ST, Amiga	68
World Championship Soccer	ST	80
Wrath of the Black Manta	Nintendo	79
Xenon	Amiga, ST, CPC	80
Yes, Prime Minister	CPC, PC	80
Zany Golf	Megadrive	70

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vends AMSTRAD CPC 6128 couleur + nbx discs originales + joystick, TBE : 2 500 F, à débattre. **Alain. Tél. : (16-1) 43.45.47.02.**

Vds Amstrad 464 mono + 40 jx + manuel déb. + joy. **Laurent LEFEBVRE, 24, rue du Groupe Manouchian, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.21.55.**

Vds Amstrad CPC 464 + moni. monoch. + adapt. TV + jx + livres + pgr : 1 300 F. **Fabrice SOBCZAK, 19, rue Gambetta, 59188 Saint-Aubert. Tél. : 27.37.25.06.**

Vds PC Amstrad 2086 DD coul. VGA + souris + joys + Windows + nbx jx : 8 000 F. **Christian HAMEL, 4, rue du Moulin, 91650 Breux Jouy. Tél. : (16-1) 69.26.45.01.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joy + doubl. + nbx jx orig. + disco. + magnum + 20 revues + range disks + manuel. Px : 6 300 F. Vd. : 2 800 F. **Fabrice TARDY, 48 bis, av. Ledru-Rollin, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.74.07.**

Vds CPC 6128 moni. coul. TBE + nbx jx + 2 joys, le tout : 2 000 F. **Maurice COHEN, 74, bd Robespierre, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.00.59.**

Vds CPC 464 + adaptat. péri. + lect. disk + nbx jx + joyst. (le tt en TBE pour 1 800 F). **Arnaud TANGUS, 20, rue Georges-Clémenceau, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.43.72.**

Urgent vds Amstrad CPC 464 coul. + nbx logiciels + joys. Px : 1 650 F. **Tarek MEHDI, 16, rue Larivière-Leffoulon, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.78.53.**

Vds Amstrad PC 1512 DD + disk dur 30 méga + moni. coul. : 7 000 F. Vds A500 + 1 manette + nbx jx (captive...). **Jean-François, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.22.35.**

CPC 6128 coul. + manuel + 35 jx + 14 D7 + copieur + log. de dess. + 1 ou 2 joyst + CPM + Bte de rgt + mags TBE : 3 750 F (2 joy). **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 85.34.59.64.**

Vds CPC 464 coul. + lect DD1 + 64 Ko + crayon opt. + synth. vocal + bcp jx + livres + revues + housse + joyst, TBE : 4 500 F. **Sébastien LOMINE, 6, rue Théophile-Le-Tiec, 91520 EGLY. Tél. : (16-1) 60.83.34.99.**

Amstrad 464 coul. gar. 1 an + nbx jx (Mariobros, Rambo II, Dragon Ninja) + joys + dbl. de joys + pist. val. réelle : 3 500 F, vendu : 2 200 F. **Nordine JABBAN, 3, allée de la Lutèce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.83.10.19.**

Vds CPC 6128 coul. + câble + joyst. + nbx jx + bte de rgt manuel + revues + Tuner + Radio : le tout : 2 890 F. **Jocelyn ROUILLE, 21 ter, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.76.50.**

Amstrad 2086 VGA goul. + HD 20 Mo + lect. 3 1/2 + 5 1+2 + impri. Star Lc 2410 + Works + Windo WS : 8 000 F, à déb. **Laurent KARILA, 7, rue Gustave-Flaubert, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.99.63.**

Vds jx et compils (orig.) pour CPC 464 et 464 + en K7 à moins de 40 F. Ne pas tél. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor-de-Laprade, 42110 Feurs.**

Vds CPC 6128 coul. état neuf (encore ss gar.) + 2 joys. + nbx jx (35 jx orig. + revues). **Johan FOURNIER, 17, rue de l'Etang, 28700 Roinville. Tél. : 37.31.27.07.**

Amstrad 6128 coul. + nbx jx + T. Tx px : 2 000 F à déb. **Jean-Marc PAGNON, 109, av. Hortense-Foubert, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.36.05.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + impri. DMP 2160 + man. + nbx jx environ + dbl, le tout : 4 000 F. **Thomas BARNOUIN, Av. Eisenhower-Les-Acacias, Bat. B2, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.39.51.**

Mon. coul. : 1 000 F, mon. mono. : 500 F. Vds synth. vocal pour CPC : 200 F. Vds orig. pour CPC 464 et 6128. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.**

Vds jx K7 pour Amstrad CPC 464 à un px dérisoire, possible éch. **Peggy BRUGNEAUX, 7, rue Gaston-Sauvage, 08200 Sedan. Tél. : 24.29.18.38.**

Vds CPC 464 mon. mono. + 7 jx + câble de minitel + man. le tout 1 800 F (Urgent). **Stéphane JULIEN, 3, impasse des Lauziers, 13470 Carnoux-en-Provence. Tél. : 42.70.42.85.**

Vds Amstrad CPC 664 coul. + stylo opt. + nbx jx et Prg + livres et revues : 2 000 F. **Ludovic MANCHON, 3, rue du Puits-Mi-Ville, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.75.80.**

Pour 6128, vds orig. Kung-Fu-Naster 50 F. Enduro Racer : 100 F, Bosse des Math 5 : 150 F (éduc.). **Lionel RICROT, 1, rue Vincent-Van-Gogh, 37230 Fondettes.**

Vds Amstrad 6128 coul. + lect. ext. 5 1/4 + souris + multiface + nbx DK + orig. + doc. (TBE) : 4 000 F. **Freeeric DEGRUGILLIER, 296, rue d'Houdain, 62620 Barlin. Tél. : 21.25.94.91.**

Affaires ! Vds Amstrad CPC 464, 52 h moni. + adat. péri. MP1 + 2 man. + 6 jx le tout : 990 F. **Raphaël BOUCAULT, « Le Chèvrefeuille », 72400 La Chapelle-du-Bois. Tél. : 43.93.31.62.**

Urgent ! Vds 40 jx orig. pour CPC (K7) le tout pour 800 F. **Jean-François BARONNET, 10, rue Henri-et-Robert-de-Cholet, 49220 Lion d'Angers. Tél. : 41.95.62.14.**

Amstrad 464 coul. + Tuner TV + mble + joys + nbx jx orig. + livres et revues, px : 1 500 F et vds Sega. **David WEIL, 97, av. de Montmort, 78320 Le-Mesnil-St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.77.11.**

Vds Amstrad PC 1640 EGA coul. + 2 drives 5 1/4 + nbx jx orig. + disk + livres. TBE. Le tout : 5 000 F. **Christophe PIQUE, Chemin des Sauzettes, 63170 Aubière. Tél. : 73.26.23.07.**

Urgent vds Amstrad CPC 6128 + joys + moni. coul. + nbx jx

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au numéro 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

NOM : __________

Prénom : __________

Adresse : __________

Code postal : __________

Ville : __________

dont orig. Px : 1 800 F. **Vincent POIGET, 3, parc de la Bérengère, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.72.68.**

Vds Amstrad PC 1512, écran nb, impri. DMP 3000, 1 lect., souris, logiciels et livres, état neuf : 6 500 F. **Pascal SAULNIER, 35, bd de la République, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.82.10.**

Vds Amstrad 6128 coul. + joy + util. + Turbo, Pascal + Assemb. + nbx jx : 2 000 F le tout. **Thomas BOCQUET,87, rue des Thermes, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.64.56.41.**

Vds la solution pour CPC 6128 : 200 F, Big Flasher : 100 F ; Sim City et Hotages : 100 F pce ; K7 à 30 F. Tous neufs. **Christian COUTELLIER, 10, Rés. de l'Orangerie, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

6128 coul. + 2 joys + nbx jx + Tuner TV, mble + réveil + revues px : 2 500 F. **Stéphane COUDAN, 12, rue de la Prairie, 91440 Bures-sur-Yvettes. Tél. : (16-1) 69.07.82.73.**

Vds CPC 464 + moni GT 65 + lec. disc 3 " + très nbx périphériq., acces. divers et nbx jx. **Michaël EGIZIANO, 04000 Digne. Tél. : 92.31.53.97.**

Vds CPC 6128 + DMP 2160 + nbx jx + adap. péri. : 4 000 F, à déb. **Olivier DUCLOUX, Germigny des Prés, 45110 Chateauneuf-sur-Loire. Tél. : 38.58.20.82.**

Vds CPC 6128 coul. + log. orig. + 10 vierges + manuels util. + 3 logiciels d'applic. Px : 3 000 F. **Joël NAZICAL, 76, av. du Bois, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.84.89.**

Vds imp. Amstrad DMP 2160, Textomat, House, nbx jx OCP disco 60, multiface 2 + divers, le tout à moitié px. **Guy CHATELIN, 3, allée des Chevreuils, 78170 La Celle St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.78.33.**

Urgent : vds Amstrad CPC 6128, moni. coul. + jx + joys. + manuel. Px : 2 500 F, à déb. **Frédéric GILLET, 1, rue Sainte-Radegonde, 95570 Bouffemont. Tél. : (16-1) 39.91.27.72 (le soir, env. 20 h).**

Vds 464 + lect. de disk + joys + jx + (K7, D7) : 1 500 F (Urgent). Il y a aussi moni. coul. **Lionel VILNER, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.00.64.**

Vds Amstrad 1640 Sple drive neuf gar. 12 mois. **Juan-Carlos MOURIER, 11, av. du Parc, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 49.06.40.89.**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbx jx + manuel + joy + revues : 1 500 F ou éch. contre TV. coul., péri. **Sébastien CHARLOT, 2, rue Charles-Duolé, 33380 Mios. Tél. : 56.26.45.24.**

Stop, vds CPC 464 TBE, coul. + lect. disk + nbx jx orig. + disk vierge + man. + manuel. Px : 5 500 F à déb. **Peter BLANCHARD, 31, allée de la Toison d'Or, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.17.54.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + joys + nbx jx, le tt TBE : 2 500 F à déb. **Éric VANDEN BROECK Éric, 3 bis, rue Léon-Jost, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.22.30 (après 18 h).**

Vds ordinateur CPC 6128 Amstrad + moni. monoch. + de nbx jx (+ joys gratuit) px : 1 5l00 F. **Paulo MIGUEL, 60, rue Villeras, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 69.41.92.21.**

Vds PC 1912 Amstrad neuf 8 mois, peu servi, nbx jx 35 (Dbl Dragon, Madambumber) + prg. + disk vierge : 8 000 F. **Erwann BAUDART, 3, allée des Amballais, 94420 Plessis-Trévise. Tél. : (16-1) 43.94.67.20.**

Vds ord. Amstrad CPC 6128 coul. avec tuner et nbx jx. **Sylvain VIGNEIRON, 22, rue de Toulon, 62510 Arques. Tél. : 21.93.11.21.**

Amstrad PC 1512, monoch., dbl drive, impri. DMP 3000, DOS, DOS + Gem, Paint, Destok + logiciels : 5 000 F. **Didier VEDEL, 38, rue Nungesser-et-Coli, 91220 Brétigny-sur-Orge.**

Vds Amstrad CPC 464 + nbx jx + joys + manuel + revues : 1 200 F, à déb. Ch. PC mono. : 3 000 F. **Samir MESTARI, 39, av. Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.19.68.**

Vds PC 464 coul. + lect. DDI + imp. DMP 2000 + crayon opt. + nbx jx K7 et D7 + manuels + util. Prix à déb. **Lionel DA CALVA, 11, av. des Sources, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.23.93.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + adapta. péri. coul. + lect. disk + 40 D7 + synthé vocal, val. : 5 000 F cédé : 1 800 F. **Ronan LEFEBVRE, 20, rue Abbé-Lemire, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.74.91.92.**

Vds Amstrad 6128 + mono. coul. + nbx jx pour 2 000 F. Urgent ! **Frédéric BIEZER, 38, rue Victor-Hugo, 93410 Vaujours. Tél. : (16-1) 48.61.43.50.**

Vds adapt. Amstrad pour Nec et Mégadrive : 150 F. Carte Shoot Again : 100 F. Revue américaine Gamepro : 40 F. **Frédéric PENNONT, 22, rue René-Bouin, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.17.49.**

CPC 6128 : Soft orig. en bte « le Miroir astral 1 disc + prévisions astrales 2 disc ». Les 2 impec. : 550 F Franco. **Brigitte ADISSON, la Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

A vds Amstrad CPC 6128 + DMP 2160 + nbx jx + manuel + ang., français, Anglais Dessin + Bureau pour 3 500 F ! ! **Arthur BAUDOUIN, 19, villa Chaptal, 92300 Levalois-Perret. Tél. : (16-1) 47.58.60.52.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + brx jx (78) + éduc. + Amstrabeus + disk vierge et nettoy. TBE : 1 990 F. **Mourad HADDAD, 48, rue du Commandant-Louis-Bouchet, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.54.81.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + doub. de Joy + disco + OCP + 30 jx dont orig. + manuel, ss gar. Valeur : 5 200 F, vds : 3 000 F. **Yohann JOUNIAUX, 10, rue du Puits-Noir-Massujat, 79000 Niort. Tél. : 49.28.06.64.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joy + nbx jx (Italy 90) + 2 revues : 1 700 F. **Fabien PASQUER, 1, rue du Vendelais, bât. P, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.62.94.01.**

Vds Amstrad PC 2086, 2 lect. VGA, horlog. pour 7 500 F, à déb. Lect. ext. 5 1/4 pour : 1 700 F mat. TBE. **Stéphane PACALET, 25, chemin de la Barre, 38260 La Cote St-André. Tél. : 74.20.29.39.**

Vds pour Amstrad CPC 6128 la DK suivante : Great Court : val. 209 F cédée à 110 F : SVP ! Urgent ! Merci. **Patrice ANDRIEUX, St-Sulpice et Cameyrac, 33, route de Cameyrac, 33450 St-Loubès. Tél. : 56.30.82.59.**

Vds 6128 mono + nbx jx (dble Dragon, Tétris, Cybernoid II, Ghost II) + 3 compils + manuel le tt : 2 900 F. **Laurent VALLON, Le Tramoley, Le Passage, 38490 Les Abrets. Tél. : 74.88.76.04.**

Vds Amstrad 6128 mono + nbx jx + manuel + joys, le tout : 2 000 F, à déb. **Laurent TORRE, Gendarmerie des Beaumettes, 84220 Les Beaumettes. Tél. : 90.72.20.23.**

Vds Amstrad 6128 avec jeux (Ghostbusters II, 1943, Navy-moves, Double Dragon, Batman, Rick, D. Ninja, N. Warriors...). **Grégoire SIVAN, 1, rue Traucat, 30900 Nimes. Tél. : 66.76.09.63.**

Vds Amstrad PC 1512 SD 5 1/14 CGA + joy + DOS + intégrale PC + Gem + une dizaine de jx et util. TBE : 4 500 F. **Laurent LÉVY, Impasse Janine, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.60.64.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joy + bte pour ragner disk + nbx jx + revues le tout pour : 2 100 F. **Alexandre PONTY, 24, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.05.57.80.**

Vds Scanner Dart pour Amstrad CPC + DMP 2000 et de nbx jx orig. **Dan TOUBIANA, 5, allée de la Fontaine, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.96.62.**

Vds hits 07 6128 poss. Golden Axe, Turrican, Prince of Pers, Beachvol, etc. 50 à 120 F, dem. list. **Ronan LE ROUX, Goas An Morvan, 22110 Glomel.**

Vds pour Amstrad CPC 464 K7 nbx jx orig. liste sur dem. accompagnée d'un tbr. **Maxime LANGE, rue des Chenevières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds Amstrad 664 mono + souris, Amx + impri. + housse + 2 joys + analyseur logique + nbx jx : 3 500 F. **Arnaud DELAUNE, 1, rue Louis-Dessard, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.91.90.**

Vds CPC 464 mono + nbx jx (Ghostbusters 2, Rainbow Island...) + joys (Quikjoy 5) + revues : le tout 1 900 F. **Thierry WEBER, Avenue Raimu, la Benausse Bt. A, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.12.66.**

Vds Amstrad CPC 464 + moni. coul. + lect. DDI + 28 disks (nbx jx) + 20 jeux K7 + revues + 2 joys : 2 000 F. **Christophe VULLIEZ, 18 ter, rue du Parc-de-Clagny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.63.35.92.**

Vds CPC 464 coul. + lect. DD1 + 64 Ko + crayon opt. + synth vocal + bcp jx + livres + revues + housse + joyst. TBE : 4 500 F. **Sébastien LOMINE, 6, rue Théophile-le-Tiec, 91520 Égly. Tél. : (16-1) 60.83.34.99.**

Amstrad PC 1512 ext. 640 K coul. + imp. DMP 3160 + intégrale PC + joy + souris + jx + Pascal 5.5 : 6 000 F. **Laurent HAUMONT, 132, route de St-Fortunat, 69450 St-Cyr au Mt-d'Or. Tél. : 78.83.13.94.**

Vds CPC 464 monoch. + logiciels + trucs et astuces CPC + revues informatiques : 1 200 F, à déb. **Lionel THERY, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.36.41.**

Vds CPC 6128 + nb jeux + joys + dbl val. : 4 000 F cédé à 2 400 F, frais de trans. à ma charge. **Sébastien DEVEAUX, rue Victor-Hugo, 58270 Saint-Benin-d'Azy. Tél. : 86.58.43.07.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV et radio réveil + livres + jx + joys, le tout TBE, 4 400 F. **Stéphane ADAM, 5, rue des Lilas, 95550 Maffliers. Tél. : (16-1) 34.73.99.05.**

Vends Amstrad CPC 464 + moni. coul. + 160 jx + nbx revues + livres + ut. de dessins + joy, px : 1 600 F. **Ludovic CHASSARANT, 6, rue Joliot-Curie, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.57.36.42.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + adapt. coul. + radio réveil + 1 joy. neuf (ss emb.) + nbx jx + revues (val. : 7 200 F) cédé : 3 390 F. **Sébastien GUIZZEMARD, 46, av. du Bois-Saint-Denis. Tél. : 48.61.35.60.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbx jx + livres + joys. Région Albert et environ uniquement. **Tél. : 22.74.79.04.**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbx jx + joy : 2 900 F. **Sébastien CLARA, 14, av. des Vergers, 77230 Dammartin-en-Goëlle. Tél. : (16-1) 60.03.55.50.**

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 + nbx jx + nbx + livres (Hisoft c, Turbo Pascal, Dams...). Val. : 12 000, vendu 4 000. **Éric BAUDON, 5, rue de la Boule-Rouge, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.89.86.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + 2 joys + nbx jx + OCP + 9 DK + 19 à 100 % : 1 800 F. CPC 464 (clavier) + 15 jx : 450 F. **Emmanuel GOURSAT, 2, rue Blanchard, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.57.34.40.**

Vds jx sur Amstrad 6128 ou les éch. contre jx Séga, Master, Robocop, Targhan, Salamender etc. **Jean-Philippe POUMAREDE, 12, rue Jules-Dugas, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.24.10.45.**

Vds Amstrad CPC 6128 mon. coul. joys, nbx jx util. mus. Disco. log. Px : 3 000 F. **Eric BENARD, 5, rue Paul-Langevin, 93430 Villetanneuse. Tél. : (16-1) 48.26.17.52.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + env. 50 jx + 1 log. de math. + Tuner + radio-Rév. + 2 joys, le tt en TBE, val. : 7 000 F, cédé : 4 900 F. **Loïc CHANSON, 1341, grande rue du Petit-Courgain, 62100 Calais. Tél. : 27.97.61.30.**

Vends Amstrad PC 1512 DD, Ecran coul., Exten. 640 Ko, Joys. + Docs + Logiciels : 5 000 F. **Antony MAUGET, 17, av. Pierre-Abelin, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.93.15.98.**

Amstrad 6128 coul. Bon état avec 10 disk de jx plus 2 util. Px : 2 000 F, à déb. **Simon SENAULT, 12, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.76.29.**

Vds Amstrad 6128 coul. + manuel + nbx jx (avec compil.) + disk maths + éduc. géographie. Vendu : 2 500 F. **Stéphane MAUDUIT, 10, rue Pasteur, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.24.41.**

Urgent ! vds Amstrad 6128 (2 ans, TBE) + mon. coul. + 100 jx + 1 joy + dbl + discology (2 versions) + CPM + manuel : 2 200 F ! **Sébastien AURIONNAUX, 11, chemin du Buisset, 69350 La Mulatière. Tél. : 78.51.21.72.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joys avec dbl + util. + nbx jx + manuels, le tout : 3 000 F. **Stéphane DALLE ORE, Lei Amouriers, Bt, LB n° 114, 83990 St-Tropez. Tél. : 94.97.43.56.**

Amstrad CPC 464 Écran coul. + adapt. TV + mble + nbx jx. Px : 3 500 F. **James AKHENAK, 11, rue du 8-Mai-1945, 93380 Pierrefitte-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.29.07.53 (après 17 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 Disk et K7 + Moni. coul. + nbx jx + souris + 2 joys + livres + revues + interface : 4 000 F. **Sébastien ROGGE, 10 bis, rue de Tournai, 7620 Hollain (Belgique). Tél. : 19.32.069.44.30.58.**

Vds CPC 464 mono + nbx jx (Strider dbl Dragon etc.) + 3 joys + nbs revues. Px : 1 800 F. **Gérald REEB, Quers Près des Chênes, 70200 Lure. Tél. : 84.94.71.30.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx (jaws, Nord et Sud, Shadow of the Beast) util. + Atari 2600 : 4 000 F. **Christophe LE TOULLEC, 42, rue Hector-Berlioz, 56700 Hennebont. Tél. : 97.36.27.12.**

Urgent, vds CPC 6128 coul. (TBE) + nbx jx + joy et manuel + revues : 2 900 F et en prime impri. DMP 2000. **Benoit LELIEVRE, 11, av. du Président-Kennedy, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.26.55.**

STOP ! Vds CPC 6128 coul. + 230 jx (Hits, CPM, Assembleur...) + revues, manuels + man. : 2 500 F (le tt en BE). **Jean-Christophe, CHENIS, 12, bis avenue Allary, 94450 Limeil-Brévannes. Tél. : (16-1) 45.69.81.99.**

Vds Amstrad CPC 464 + Adap. peri. + 60 jx orig. + T. Text. + livres : le tout : 1 000 F. **Sylvain HOTOLEAN, Le Périon, 26760 Monteléger. Tél. : 75.59.59.99.**

Vds Amstrad 6128 coul. + joy Cobra + nbx disks : 2 éduc., jx orig. (News), K téléchar. + manuel : 3 100 F. **Pierre-François, BAUPLE-MICHELON, 19, av. Alphand, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.22.30.**

Vds nbx jx orig. sur K7 pour Amstrad CPC 464 K7 de 25 à 50 F. Vds moni. mono pour 400 F. **Frédéric HUGUET, Rés. Port-Frontignan, 143, av. Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbx jx + 2 joys + imp. DMP 2160 + souris + multi. 2 + livre. Px : 4 000 F. **43, av. du Maréchal-Foch, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.43.20.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + Bts + util. + revues + DK (vierges) px conv. **Thomas BRACO, 9, rue Sylvain-Collinet, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.77.53.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + lect. DD1 + 60 jx (Hits-News) + man. + revues + manuels. Px : 2 500 F. **Gaëtan DONIO, 6, rue des Sauges, Appt. 109, 72100 Le Mans. Tél. : 43.78.19.87 (de 18 h à 20 h).**

Vds Amstrad PC 2086 + VGA coul. 12 HRCD + lect 3 1/2 et 5 1/4 + nbx log. (TBE gar. 12 mois, val. : 14 500 F ; vendu : 6 500 F. **Rui Manuel RODRIGUES, 8, rue de Longpont, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.20.57 (de 18 h à 20 h).**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx News + nbx mag. 2 500 F, à déb. **Gilles FERRADOR, 12, rue des Pulseux, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.00.60.**

Vds CPC 6128 coul. + nbs logiciels + souris + joys + tuner TV + mags + disc nettoyage. Val. 8 000 F, vendu : 4 000 F. **Olivier SOLLIN, 7, rue Mirabeau, 91112 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.16.61.**

Vds Amstrad CPC 6128 moni. coul. plus joy. et jx + revues et manuel. Px : 1 800 F. **Franck SENECAL, 9, rue Chevallier, 95440 Ecouen.**

Urgent vds CPC 6128 coul. + jx et util. + revues CPC et Trucs : Vies Inf. etc. : 2 800 F. **Jarno MEILLAND, 80, rue des Bairiers, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.15.50.**

Vds CPC 6128 (coul.) + impr. (DMP 2160) + quickjoys 3 et 5 + nbx news (Iron Lord, Rick 2, dis. 60) en TBE : 3 400 F. **Jean-Yves LAMEYSE, 35, av. des Peintres, 59820 Gravelines. Tél. : 28.23.41.50.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jx + joys + kit télécharg. minitel + livres : 2 700 F. **Pierre POIVRE, 55, rue Jean-Monnet, 59780 Baisieux. Tél. : 20.79.38.10.**

Vds Amstrad 6128 coul. révisé (lect. neuf) + nbx jx + utilit. + joys : 3 000 F. **Yannick MALASSIS, 27, rue du Haut-Soleil, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.30.29.27.**

Amstrad PC 1512 DD 20 Mo, imp. Amstrad DMP 3160, prg. Px : 3 500 F. **Pierre AGRINIER, 14, rue J.-Argelies, 91260 Juvisy. Tél. : (16-1) 69.45.67.80.**

Vds Amstrad PC 1512 coul., ext. 640 Ko, 2 lec. 360 Ko 5 1/4 pouces TBE, souris, log. Amstrad : 4 500 F. **Olivier TORCHET, 23, rue de la Tuilerie, 78640 Villiers-Saint-Frédéric. Tél. : (16-1) 34.89.59.87.**

Vds Amstrad 464 + manuels + jx + joy + lect. DDI, écran coul. : 3 000 F. **Freddy WASSE, 4, allée Pierre-de-Rosinbos, 59840 Premesques. Tél. : 20.22.45.94.**

Amst. CPC 6128 + mono. coul. + joy. : 3 000 F + tuner TV : 350 F + imp. DMP 2160 : 1 000 F + 65 jeux : 1 500 F + cadeaux ou le tout : 4 500 F. **Sébastien LAPERRIERE, 10, rue Claude-Debussy, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.00.96.**

Vds revues info. Amstrad n° 12 – 13 – 19 – 20 – 23 – 24 - 25 – 26 – 28 – 29 – 36 – 48 et Amst. CPC % 23 – 29 – 28. **Bertrand EUSTACHE, 16, rue E.-Pelterie, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.48.18.42.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 2 manuels + jx + bte de rgt + joy + prise dbl + nbs revues + gar. : 2 500 F. **David LAUNAY, 25, rue du Docteur-Roux, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 49.63.35.11.**

Vds Amstrad 6128 coul. + livres + impr. DMP 2160 + 2 logiciels + cons. CBS + turbo + adapt. 2600. **Hervé SEGUIRAN, Traverse du Moulin à vent, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

VPC 6128 coul. + 3 joy + dbleur + nbx jx + 20 util. + revues + manuels + cray. opt. + téléch. + cord. K7 + K7. Px : 2 800 F, à déb. **Soufiane MEZIANE, 2, rue des Cailles, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.54.69.**

Vds Amstrad PC 1512 SD, coul. disque dur 20 Mo + impri. Amstrad DMP 3160 + logiciels : 7 000 F. **Frédéric AMBLARD, 63, rue de Lyon, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.77.62 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 coul. + tuner + r. réveil + multiface 2+ + nbx jx + manuel util. + util. Cédé à 3 790 F. **Florian DE GREGORIO, 8, rue Rudyard-Kipling, 51100 Reims. Tél. : 26.49.93.22.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 5 man. + nbx jx + disq. vierges + Discology. Parfait état : 2 800 F. **Frédéric LAVIELLE, 78, rue de l'Abbé-Glatz, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.37.13.**

Urgent vds pour CPC 6128 lect. DDI : 900 F + synth voc. : 150 F + 10 D7 vierges : 110 F + DBase II + doc. : 450 F. **Jean-Marc HONORE, 18, rue d'Aboukir, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.07.28.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + jx + revues + manuel : 1 400 F (cause déménagement). **Samuel BARNABAS, 5, rue des Acacias, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.59.91.**

Vds 6128 coul. + tuner TV + radio réveil + lect. 5 1/4 + nbx disk 3 p., 5 1/4, origin. livres : 5 000 F. **Nicolas Brunner, Clos de l'Ermitage, Chemin de la Campagne, 64320 Idron. Tél. : 59.81.76.98.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx logs. origin. + kit de téléchar. prix : 1 500 F (avec 2 joys). **Xavier PAROT, 1, av. Lenotre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.23.84.**

Vds Amstrad 464 + lect. disk + moni. coul. + nbx jx bon état + crayon opt. : 2 000 F. **Olivier VAGLIO, 11, impasse Yve-du-Manoir, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.58.50.37.**

Vds Amstrad 6128 coul. TBE + DE 120 + util. valeur 5 500 F sacrifié à 3 000 F. Tél. le week-end. **Benoît PERCHE, 35370 La Gauvenière Argentré-du-Plessis. Tél. : 99.96.60.35.**

Vds Amstrad 6128 + joy + revues + nbx jeux + 130 prg. éduc./util. (discology) : 2 500 F (TBE). **Cyril MEQUINION, 82, allée du Gers, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.60.97.**

Vds Amstrad CPC 464 état neuf prix : 1 000 F, urgent.

Stéphane VOLTO, 59, allée de la Grande-Bastible, 13012 Marseille.

CPC 6128 D7 neuf mon. coul., 2 joys, câble dbl + nbx jx orig. + util. : 4 000 F sur Bx et proche Banl. **Laurent BODIN, Cité Yves-Farges, Bt. D apt. 215, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.45.14.**

Vds Amstrad 464 + mono. + jx + Mo5 + lect. de cass. + MSX + jx, le tout : 2 500 F. TBE. Très urgent. **Fabrice DAGOSTINO, 48, rue Nationale, 57800 Freyming-Merlebach. Tél. : 87.81.27.76.**

Vds orig. sur CPC 6128 (à d'Ortops d'Or 2 – chase HQ - la collection, etc.) + OCP Art Studio (150) jx : 100 F. **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 84.34.59.64.**

Vds lect. ext. 1.2 Mo pour Amstrad PC 2000 + nbx jx et util. état neuf : 1 000 F. **Mickael BENYAMIN, 7, rue Alexandre-Cabanel. Tél. : 45.67.83.59.**

Vds 6128 coul. + mble adapté + D7 (vie rges, jx, util., copieurs) + joy + manuel + revues. TBE, 2 900 F. KDO : Kit téléch. **Vincent NOEL, 8, avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.12.78.**

Vds CPC 6128 1 an TBE + 1 joys + 30 disk avec jx et util. + bte de rgt : 3 300 F. **Jean-François HARDOIN, 828 rue Nationale-Nordausques, 62890 Tournehem. Tél. : 21.36.59.31 (après 19 h).**

Vds CPC 6128 + DMP 2160 + station + CAO + T. Texte, serveur Kentel. Val. : neuf 8 050 F, vendu : 5 000 F (version coul.). **Frédéric TANIS, 118, av. des Bruzacques, 95000 Jouy-Le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.43.17.18.**

Vds AM SC PC 6128 mon. coul. + 2 joys + nbx jx orig. + util. + Pist. px : 3 300 F. Urgent ! ! ! **Nicolas ROLLET, La Neuville-du-Bosc, 27890 Le Bout-de-l'Orme. Tél. : 32.45.04.73 (après 17 h 15).**

Vds CPC 464 coul. + lect. D7 + joy + crayon opt. + interface, Turbo, Mirage, Imager + revues + plus nbx jx : 3 200 F. **Jérémy TACNET, 24, rue du Four, 79510 Coulon. Tél. : 49.35.93.50.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + joy + nbx jx + nbx orig. (TBE) Urgent ! : 2 000 F (région Bordeaux). **Frédéric BORRELT, 42, lot le Moulin – Sadirac, 33670 Créon. Tél. : 56.30.63.37.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. monoch. + nbx jx + interface pour hifi. Px : 1 10 000 FB ou 1 500 FF. **Vincent PELATERI, 48, rue Adonis-Deschamps, 7021 Havre (Belgique). Tél. : 065.87.25.74.**

Vds CPC 6128 + joyst + lec. + 25 jx (orig.) + util. : 3 500 F, à déb. TBE. **Julien LOURY, 66, ch. Honoré-de-Balzac, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.02.99.**

Vds Amstrad CPC 464 monoch. + 2 man. + nbx jx en compil. + logiciels éduc. + 20 jx de Sport : 1 500 F. **Tahar HADDOUCHE, 6, rue Pierre-Dupont, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.93.81.**

Amstrad 6128 coul. (88 B.E.) + joy. + jx orig. et éduc. (50 jx) 2 000 F. **Cyrille AUDART, 44 D, rue Waldeck-Rousseau, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.99.16.**

Vds Amstrad PC 1512 DD, coul. + intégrale PC + souris + MSDOS + GEM + DOS Plus, TBE : 5 000 F. **François-Xavier CHIROL, 85, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 48.25.70.26 (après 19 h).**

Amstrad PC 2286 + VGA coul. 14 HRCD + DD 40 Mo + 1 Mo Ram + joys av. carte + souris + 2 lect. 3 1/2 + jx : 9 500 F. **Laurent AMINTI, 20, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay/Bois. Tél. : (16-1) 48.69.55.45.**

Vds Amstrad 6128 coul. + mbl + tun. TV + radio Réveil + nbx jx + joy + bte à disk + dbleur de joy. Urgent ! **Yann BRESSON, 54, rue Chanzy, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.44.97.**

Vds pour CPC 464 K7 des jx : Crazy Shot : 40 F, Tennis Cup : 50 F, Panza Kick Boxing : 100 F ou 160 F, le tout. **Gabriel FOURIS, Place du Marché, 63420 Ardes.**

Vds CPC 6128 coul. + manuels + joy. + nbx jx + nbx mag. : 2 500 F. **Bernard BRETON, 2, rés. Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.20.16.**

Amstrad PC 1512 SD compatible IBM + impri. Amstrad DNP 3160 + nbx logiciels (F19, Indy 500). **Bruno DERYCKE, 18, rue des Tilleuls, 78600 Le-Mesnil-Le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.20.79.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joys. + nbx jx + manuel + 26 D7 (TBE) px : 2 300 F, à déb. **Nicolas REMENE, 3, allée Mireille, 13410 Lambesc. Tél. : 42.92.78.14.**

Vds Amstrad 6128 + mon. coul. + 30 jx + manuel + revues + 1 man. (Quick joy 3), le tout en parfait état : 2 100 F. **Benjamin AMBROSIO, 63-65, av. Pasteur, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.86.58.**

Vds Amstrad 6128 coul. TBE, Tuner TV, réveil, 2 joy, nbx jx, D7 vierges, copieurs, compils, doc., man., bureau. : 3 500 F. **Tony CASEIRO, 19, avenue Carnot, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.26.75 (appelez vite).**

Vds TBE Amstrad CPC 464 coul. + nbx jx orig. + 3 joys + crayon opt. av. log. dessin + 1 log. d'util. + man. px : 1 700 F. **Rémy BISOLI, 28, av. des Oliviers « Plan du Bois » 06610 La Gaude. Tél. : 93.24.99.97.**

Vds Amstrad 2086 HD 32 Mo VGA 14' HR + souris + Works + Windows + Deluxe Paint + jx : 7 800 F. **Christian FRICK, 285, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.32.82.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. Amstrad + impri. DMP 2000 + 2 manuels + Textomat. État neuf. Px : 3 000 F. **Karim CHAQROUN, 4, Cité Trévisse, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.17.89.**

Vds CPC 464 mono. + nbx jx + démo. + livre. Val. réel : 3 000 F, sacrifié à 1 500 F. **Jean LE MOULLEC, 13, rue des Rosiers, Cité du Clandy, 56480 Cléguérec. Tél. : 97.38.05.84.**

Vds jx pour Amstrad CPC 464 (40) + écran mon. + joy. Prix : 500 F (le tout) à déb. **Dominique JIMENES, 42, rue Victor-Hugo, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.27.88.05.**

Vds Amstrad 6128 coul. + Adap. + péri. + nbx jx, nbx orig. (Rambo, Top Gun.) + trait. Text. + 3 copieurs. : 1 800 F, à déb. **Guillaume DEROME, 58, av. Foucault-de-Pavant, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.36.50.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) 1989 + nbx jx dont (Shad. Warriors, Chase HQ, R. Dangeroux, Batman + 10 compils) + disco 6.0 + joys : 2 200 F. **Grégory POTIER, 15, av. Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.60.66.28.**

Vds ! cons. Amstrad GX400 + 2 jx + 2 joys + cababl : 800 F. **Stéphane DONATI, 62, av. du Parc, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.21.38.**

Jx Megadrive : Alex Kidd, Darwin, curse, HellFire, Shinobi, Golden Axe, Mystic Defender (version Japonaise). **Danian WANG, 59, rue au Maire, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.04.25.**

Vds pour CPC 6128 disk 3 » avec nbx News cause passage sur 5 1/4. De 25 à 40 F pce. **Fernande TAVARES, Bort de Chateauneuf, le Vercors 2, 26200 Montélimar.**

Vds Portfolio : 1 500 F ; Amst. 464 mono. + jx : 1 000 F ; Nec 2 + 14 jx + man. + corect. coul. : 4 000 F. **Sylvain GALLET, 16, av. Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.**

Vds pour CPC 6128. Disks de jx et compil. avec bte et notice à moitié px. Liste sur dem. **Jérôme BURON, 15, résidence le Clos, 91370 Verrières-Le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.**

Vds 6128 coul. + nbx jx. Strider, After The War + 2 man. + manuel. Val. : 6 090 F, vds : 4 000 F. **Franck LENOIR, 101, rue Paul-Eluard, 76320 St-Pierre-les-Elbeufs. Tél. : 35.78.83.99.**

Vds 6128 coul. + imp. DMP 2160 + nbx jx + souris + util. + manuels + 2 joys + dbleur : 3 500 F. Px à déb. **Adrien HEINZ, 18, villa Emile-Loubet, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.72.79.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + digitaliseur Ara + cr. opt. + lect. K7 + joy + 40 D7 jx + revues val. : 6 000 F vds : 3 700 F. **Richard VUONG, 10, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.07.70.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + 30 jx + man. util. + 2 joy + housse + discologie + 3 cat. Amstars. Px : 3 200 F. **Lionel AUFFINGER, 13, rue de l'Eglise, 67420 Plaine. Tél. : 88.47.21.20.**

Vds Nbx jx orig. TBE pour CPC 6128 (Rurrican, Chase HQ, Rick Dangerous 2...) à 70 F pce. **Vincent DEBES, 13, av. Paul-Doumer, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.46.20.**

Vds CPC 464 mono + 2 joy + 40 jx + 3 logiciels éduc. dont nbx jx de sports le tt : 1 500 F. **Tahar HADDOUCHE, 6, rue Pierre-Dupont, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.93.81.**

Vds lect. de disk pour CPC 464 + une dizaine de disks : 1 200 F à déb. sur paris uniq. **Loïc GUIGNOT, Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.33.51.**

Vds Amstrad CPC 464 + adapt. péri. + nbx jx orig. + T. Text. + livres d'apprent. : 1 000 F. **Sylvain HOTOLEAN, Le Périon, 26760 Monteléger. Tél. : 75.59.59.99.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + DD1 ss gar. + 40 jx + 2 joys + listol + disk vierge + adapt. 2 joueurs. : 1 600 F. **Benoît MORIN, 40, bd Garibaldi, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.18.25.**

Vds Amstrad 464 mon. + jx + manu. : 1 000 F, à déb. **Giovanny GONZALEZ, 5, place Ingrès, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.67.30.**

Vds jx Amstrad Suprême-Challenge (compil Tetris + Acez + sentinel + Élite + Starglider) et Arctifox : 150 F les 2. Jx pour CPC 6128. **Guillaume LOISEAU, 8, rue Paul-Bert, 59950 Auby. Tél. : 27.90.80.69.**

Vds Amstrad 6128, nbx jx, 10 disk7 vierges. Px : 3 400 F, à déb. **Olivier AARON, 13, allée des Ormes, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.32.94.**

Vds Amstrad PC 1512 SD CGA TBE + jx + ut. + doc. + revues + joy + carte joy + housse, le tout : 5 000 F. **Yves DRENEAU, 39, rue Pierre-Brossolette, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.80.74 (ap. 19 h).**

Vds Amst. CPC 6128 + jx + câble + moni. coul. + clavier 464 + jx K7 + D7 + autre (vite !) : **Alex BOULIN, 34, Square Marie-Curie, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.09.12.17.**

Vds CPC 464 coul. + joy + nbx jx + magazines + housse clavier : 1 750 F, le tout TBE Urgent ! ! **David HUGUET, avenue de Caux, Gendarmerie, 34320 Roujan. Tél. : 67.24.76.00.**

Vds CPC 6128 coul. (état neuf) + 1 joys + 34 D7 (91 jx et utils) + manuel + nbs rev. Px : 3 500 F. **Stéphane PANOSSIAN, 16, allée des Impressionnistes, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.80.16.47.**

Amstrad PC 2086S monit. coul. disk dur, impri + disk 5/4 : 10 000 F avec gar. **José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy. Tél. : (16-1) 64.40.87.81.**

Vds synthé technimusique (vocal) Amstrad TTBE. Px : 400 F. **Claude, 62220 Carvin. Tél. : 21.74.26.16.**

Amstrad PC 1512 monoch. dble drive clavier + souris + 10 disk + manuel + man. : 8 000 F. **Gérald SOHN, 36, rue de la Liberté, 67120 Kolbsheim. Tél. : 88.96.08.06.**

Vds 6128 coul. + nbx jx + joy + revues + bte de rang... ss gar. 01/92. 2 190 F (Urgent). **Stéphen MARIE, 27, rue Gay-Lussac, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.26.01.17.**

Vds Turbo express + 11 TB jx + transfo. Turbo exp. Le tout TBE, vendu : 3 000 F. **Fabrice ALLEGRE, 7, rue Darthelon, 92190 MEUDON. Tél. : (16-1) 45.07.03.29.**

Vds nbx jx orig. pour CPC 464 K7. Liste sur dem. accompagnée d'un tbre. **Maxime LANGE, rue des Chenevières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds Amstrad PC 1640 2 lect + mon. coul. EGA t. hte rés. (ECD) + joys + carte + revues + films + jx + ut. tout neuf : 11 000 F. **Maxime GRANIER, Collège Le Palais, allée du Chateau, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.15.33.**

Vds Amstrad 6128 mono. jamais utilisé : 2 000 F ; DMP 2000 : 1 000 F ; Thomson MO6 : 1 000 F avec jx. **Pierre SOGNO, La Gligre, 73240 St Genix-sur-Guiers.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbx jx + impri. DMP 2160 px : 3 500 F. Merci d'avce. **Loïc IPHAINE, 20, rue Mozart, 81000 Albi dans le Tarn. Tél. : 63.38.37.86.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + mirage Imager + nbx jx + joys + revues + livres en espcs : 2 300 F. **Cédric PAUTET, 110, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.24.74.**

Vds Amstrad PC 1512 HD 20, disk dur, écran coul., intégr. PC + MS-DOS, GEM, souris, jx : 5 000 F. **John HAZAN, 53, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.07.64.**

Alt ! Vds cons. Amstrad GX 4000, 2 joy + câble + 2 jx + livre : 800 F : très urgent. dem. Stéphane. **Stéphane TEULET, 62, av. du Parc, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.21.38 (ap. 18 h 30).**

Vds CPC 128 coul. + joy + nbx jx ou util. /38 disk + manuel le tt ds embal. + 100 revues : 3 300 F. **Dominique CAMBEFORT, 29, av. Aspirant-Buffet, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.03.27.**

Vds Clavier CPC 464 + très nbx jx + mags + joy. Px : 500 F. Urgent ! ! + monit. coul. : 1 550 F. **Stéphane, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.74.23.**

Urgent vds Amstrad CPC 464 mon. coul. + jx px : 1 500 F. **Florent THIVIN, Le Bourg, 69620 Frontenas. Tél. : 74.71.65.22.**

Amstrad PC + monit. coul. + disk 5/4 + disk dur + impri. model 2086 s. gar. : 10.000 F. **José TEIXEIRA, 9, av. Racine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.40.87.81.**

Vds Amstrad 6128 + nbx jx et util. supers + lect. de K7 et cordon pour adapter SEGA : 2 500 F. **David MADAMOUR, 127, av. J.-B.-Clément, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.84.02.38 (à partir de 18 h.).**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + 30 jx + joys + manuel : 1 300 F. **David TAVIAN, Les closheres, Billy, 14370 Argences Caen. Tél. : 31.78.13.04.**

Vds moni. coul. Amstrad « CTM 640 » pour 464 : 800 F ! (TBE). **Hervé AGUILAR, 14, rue du Bret Allée 7, appt. 107, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.53.93.**

Stop Super Affaire vds CPC 6128 coul. + de nbx jx et 2 man. : 2 000 F plus revues. **Cédric ROUILLE, Les résidences les Rives de l'Yerres, bat. B4, rue Pierre-de-Coubertin, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.91.19.**

Vds nbx jx orig. pour Amstrad CPC 464 K7 de 25 à 40 F vds moni. mono. GT 65 pour 350 F. **Frédéric HUGUET, Rés. Port Frontignan, 143, av. Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds Amstrad 6128 coul. nbx jx + 1 man. + 1 dbleur + 1 bte de rang. + 1 manuel le tout seul. : 2 300 F. **Michaël TUIL, 280, rue de Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.29.43.**

Urgent ! vds CPC 6128 coul. + nbx jx dont News (Turtles...) + revues (très bon état) + bte. rang. + manuel. Tr. bon px.

Laurent AMSALLEM, 133, rue Jaubert, 13005 Marseille. Tél. : 91.48.78.59.

Vds Amstrad CPC 464 mon. coul. nbx jx (B.US. G Vig. etc). 2 300 F, à déb. Urgent ! ! ! Vds sur ST (out. R Drakke). **Ludovic STEENS, 75, rue du Jura, rés. La Chataigneraie, 91940 Les Ulis.**

Vds Amstrad PPC 512 portable, logiciel Works, impri. Amstrad DMP 3160, parfait état.**Virginie Bâle, 3, Terrasse des Reflets, 92400 La Défense 2. Tél. : (16-1) 47.78.83.58.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + 2 man. + util. + bureau + Phaser + cray. opt. Le tout en TBE : 3 700 F (à déb.). **Anthony FORTIS, 45, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.48.44.**

APPLE

Apple 2GS coul. 1, 256 Mo + lect. 3 1/2 + 100 logs. + bte + livres : 5 000 F. **Jean-Philippe LE BARZIC, 1, allée Gabriel-Péri, Cité de la Résistance Bt. E Appt. 504, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.38.45.22.**

Vds Apple II C 384 K + Apple Work TBE : 3 500 F. **Charles BRIGNONE, 19, av. de Strasbourg, 93130 Noisy-Le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.94.56 (ap. 20 h).**

Vds Apple 2E, 2 drives, 128 Ko impr. nbx jx livres. Px très avant. **Daniel CLEMENT, 6, rue Alexopoulos, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.14.26.94.**

Vds Apple II GS coul. + lect. 5 1/4 et 3 1/2 + Image Writer II + souris + nbx Progs état neuf : 7 500 F. **Christian CARRERAS, 4, rue Frédéric-Petit, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.20.10.**

Vds pour Apple lot de 150 disk 5 1/4 pleines de prg prix : 750 F. C'est le px des disks vierge. **Maurice DE SOUZA, 15, rue Jules-Ledin, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.33.90.23.**

Apple 2C + 2ᵉ disq. + moni. mono. + péri. + imprim. TBE : 3 000 F, à déb. Commodore 64 + lect. K7 + jx : 600 F. **Francis GASCHET, 4, allée de Bourgogne, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.45.42.81.**

STOP ! Vds Mac portable 2M DD 40M + Ragtime classic, neuf, ss gar., gagné expo, px intéres. **Lionel FERRIERES, Hauts-de-Rangueil, bât. c2, 10, chemin des Côtes-de-Pêch. David, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.61.63.**

Jx sur Apple 2 (Wario Bros, test drive, Grewlins, Bad Dudes, Commando, Zaxxon...) Px : 50 F. **Jean-François CARMOIN, 45, rue de Margnolles, 69300 Calvire. Tél. : 72.27.00.87.**

Vds Apple II + TV coul. + 2 drives + 2 claviers + joy + T. nbx jx et utils. : 3 000 F. **Sébastien DEFOORT, 5, rue Maurice-de-Viaminck. Tél. : 34.48.02.38.**

Vds impri. 9 aiguilles + carte impri. pour Apple 2. **Pacome SORDOILLET, 30, av. de Provence, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.65.34.**

Vds jx sur Mac SE à 200 F l'un. ou 1 300 F les 7. (POOL Of Radiance, Falcon, Star Wars, Shadowgate,...). **Henry PICHAT, 18, rue des Tournelles, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.77.17.**

Vds Apple IIE UC : 1 500 F, carte Super série : 350 F, lecteur 5 1/4, disk II, avec carte controleur : 700 F, Joy : 200 F. **Hervé HORNAIN, 12 clos des Bleuets, 58450 Neuvy-sur-Loire. Tél. : 86.39.25.25.**

Vds Apple IIE, Écran mono, Joyt., livres et très nbx logiciels divers : 2 500 F à déb. **Thiery DAVID, 16, bd Miliana, 53200 Chateau-Gontier. Tél. : 43.07.23.15.**

Vds Apple 2 + Son drive, un moni. coul. + jx disk : 350 F. Vds aussi tablette Tactile Atari XL : cédé : 220 F. **Manuel HAINAUT, 35, rue Villiers-de-l'Isle-Adam, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.38.42.**

Vds Imp. Panasonic KXP 1081 comp. TTC et Mac + câble : 2 300 F ; frais port compris ou Inf série seule : 600 F. **Patrick HEMIN, C.A. 12, résidence, Plein ciel II, 59770 Marly. Tél. : 27.46.43.92.**

Vds Apple 2ᵉ + 2 drives + écran + souris + joyst + carte 128 K, 80 col. + doc. + logiciels. **Philippe GUEGUEN, 3, av. des Roses, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.28.23.00.**

ATARI

Vds Atari 1040 STF lect. DF + très nbx jx + util. (TTX, PAO, graphisme...) : 2 800 F. **Laurent MOIZO, 12, rue Ferdinand-Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.98.98 (de 19 h à 23 h).**

Vds STE gar. 2800 ou 3 000 F. Vds lots de jx STE 800 F. Prête jx sur Megadrive Nitendo Fran. ou Jap. **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds Atari 520 STF DF, lect. Ext. 3 1/2, souris, 2 joys, 1 Freeboot, bx jx : Kickoff 2, Speedball, Px : 2 700. **Pierre KERVELLA, 54, av. Andrée, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.87.52. (après 18 h).**

Vds Atari 520 STE + jx + joys + souris + revues + Kit de nettoyage, dem. Frédéric. **Frédéric CLERET, 460, av. de la Forêt. Tél. : 64.37.21.52.**

Vds jx orig. Atari ST Falcon, Xenon II, Drakkhen, Ultima, Rick, Batman, etc... à partir de 80 F. **Éric HAUTDECOEUR, 6, rue de Rome, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.53.39.**

Vds Atari Portfolio : 1 400 F neuf ; AMST 464 vert + jx (15) + livres : 800 F ; AMS 6128 coul. + disk : 2 800 F. **Sylvain GALLET, 16, av. Jean-Lebas, 93140 Bonoy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.**

Vends Atari 520 STF (DF) nbx jx + Stos + joys + souris sans monit. : 2 500 F, ou + moni. : 3 500 F. **Guillaume CHEVILLET, 12, rue Paul-Elvard, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.22.83.**

Vds Atari 520 STF + 23 jx + lect. ext. DF (seul : 550 F) + joy + souris, le tout TBE (avec Port) : 1 600 F. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Décines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Atari 520 STE (TBE) (ss gar.) + jx orig. + joys + souris + câble TV : 2 500 F affaires. **Yann LE BORU, 382, av. du Président Wilson Esc. 2, 93210 Plaine Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.20.47.21.**

Vds Atari 520 STF + télé coul. 36 cm avec télécom. + souris + 1 joy + jx orig. Le tout (TBE) px : 4 000 F. **Richard BAUDU, 13, rue Jean-D'arc, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.86.21.**

At 286 – 12 disk dur 40 Méga, 2 dr : 5 1/4 et 3 1/2, souris, jx, util. (mémoire 1 méga, le tout 12 000 F (VGA coul.). **Patrick BINNS, 80, bd Servrier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.43.69.**

Vds Atari STE DF + moni. cou. + impri. + lect. 5 1/4 DF + Tracbal + joys + 50 disks 5 1/4 + 70 disks 3 1/2 : 5 000 F. **Jean-Christophe RINGENBACH, 74, Grande Rue, 95470 Fossés. Tél. : (16-1) 34.72.69.39.**

Vds Atari 520 STF Lect. DF. Nbx logiciels (Dungeow M, ope. S., Ruf Honda, Kickoff 2) + joy navigator : 2 500 F. **Sylvain ROBERT, 1114, Belles Portes, 14200 Hervouille Saint-Clair. Tél. : 31.95.11.26.**

Stop ! Vds Atari 520 STE, nbx jx (R. Dangerous 2, Lotus, Turrican, Panza) tapis souris, Freeboot : 2 900 F. **Glen BOQUENO, 4, rue de la Gimone, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.19.51.**

Vds Rocket Roger entre 100 et 150 F sur Atari STF/STE. Par ailleurs ch. contactes sur R. P. **Olivier RAISON, 30, av. Hoche, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.95.58.**

Vds 520 STF + 1 Mo + TV coul. + phaser + Tapis + housse + joy + btes rgt + docs + mags + Mbie + Inver-face + nbx disks : 5 000 F. **Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08 (à par. de 17 h).**

Vds orig. ST : Dark Century, DD 2, Strider, Hard Driving, Ghostbuster 2, Powermonger, Triad 3 : 100 F chaque. **Yan KERDUFF, 52 bis, rue de St-Armel, 56100 Lorient.**

Vds sur ST Éducs maternelle – CP, Legend Djel, Hillsfar, HND of Shadow, déjà Vu 2, Dream zone. Ch. éducs et aventures sur ST et PC. **Christine LUCE, Lille. Tél. : 20.91.21.06.**

Vds et éch. logiciels pour Atari 520 STF - E. **Stéphane LEMOINE, 18, Rte de Corneilles, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.94.54.**

Vds 520 STF SF + lect. ext. DF + souris + disks + joys + revue + monit. (coul.). Px : 3 800 F. **Franck FINESTRAT, 108, rue Marlius-Berlier, 69008 Lyon. Tél. : 78.49.94.57 (appelez de 17 h à 20 h).**

Vds 520 STF + souris + 2 joys + 50 News (Turtles - Exploras...) + magazines + livres prog. cédé à 2 500 F. **David BERREBI, 38 bis, av. des Chataigniers, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.78.03.**

Vds orig. ST : Ferrari F1, F29 : 120 F. Rock Star, Raiders, Sim City : 100 F (frais de port compris). **Patrice MULLER, 39, rue de la Chenaie, 67200 Éckbolsheim. Tél. : 88.76.08.42.**

Vds STE Amegas + mon. coul. + lect. Ext. + 30 log. jx + 10 log. util. tous orig. le tout : 9 000 F. **Marc BAUMANN, 18, rue Salomon-Reinach, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.01.91.**

Vds Atari 520 STF 1 Mo + mon. coul. + souris + 2 joys + nbx logiciels + tapis + housse... Px : 3 000 F (TBE). **Bounmy PHOURATSAMAY, 19, av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.82.28.47 (après 19 h).**

Vds orig. pr ST : Ghostbusters II, full Mét. Plan., Xenon 2, Sherman M4, 100 F pce + Falcon, Midwinter, 200fF pce. **Colin DELACROIX, 58, rue des prés, 95530 La Frette-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.78.16.78.**

Vds Atari 520 STE + mon. cou. 1084 + 3 bts + péris. + nbx jx + revues : 3 000 F. **Nicolas TISSERAND, 36, rue des Potiers, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.91.44.95.**

Vds Mat. Atari parfait état : 1040 STF : 3 800 F + SC 1224 : 1 650 F + SC 124 : 1 150 F + SF 314 : 500 + Star NL 10 : 1 800 F ou l'ens. : 7 500 F ! (frais d'envoi compris) + logs orig. **Tél. : 81.30.54.41 (demandez Amador).**

Vds Atari 520 STF TBE + Powermonger + Ums + Chaos Stricks Back + Space Quest 2 + 100 disks. Le tout : 3 900 F. **Christophe DELPIAS, La Minh Oï, Chemin de la Beaulaire, 83200 Toulon. Tél. : 94.24.16.41.**

Vous me dites Atari ST ! je vous dit : 2 500 F + 2 joy + 12 jx : Pandora Barbarian... + 3 livres (520 STF) UNE occas. ! **Jérémy SULTAN 22 bis, rue de Chartres, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 40.88.39.32.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1425 + nbx jx orig. + joys + util. + DV + livres + 40 disks : 5 000 F. **Thierry DAY-ROSE, 16, rue d'Estienne d'Orves, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.94.12.**

Pour STF-STE, vds des jx pas trop cher ou éch. contre écran monoch. **Bruno DUGAS, rue du 18 juin, 82350 Albias.**

Vds orig. sur ST : Inter. Soccer Challenge, Great Court, et bien d'autres : de 50 à 130 F pces. **Paul CIAVATTA, 18, rue du Père Brottier, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.21.67.**

Vds plus de 400 Demos (Pirates, Musique, Previews, X...) : 10 F pces, disk compris ! pour Atari ST/STE. **Frédéric HOUET, 20, rue des Moissons, 51109 Reims.**

Urgent Vds jx (STE) Tintin sur la lune Nord Sud (100 F) ou éch. contre Wonderboy 2, Robocop 1 ou 2. **Guillaume GONZALEZ, 51, rue Jean-Nénon, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.43.81.**

Vds 520 ST + mono coul. + 2 Super Voy. + 20 origi. (Lotus, Celica, Kickboxing... + bte de rgt + nbx jx. **Jérôme BOURDENET, 43, avenue Reille. Tél. : (16-1) 45.88.16.06.**

Vds orig. sur Atari ST : Turrican, Days of Thunder, Italy 90, Ivanhoé, Gazza... à 80 F chaque. **Laurent VAUVERT, 2, rue Georges-Bouzerait, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.76.15.**

Vds Atari 520 STF + souris + péri. + nbx logs (utls + jx). en excl. état pour : 2 400 F (sur Paris si poss.). **Cyrill OLIVIER, 30, rue Pierre-Leroux, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.98.74.**

Vds orig. à bas px liste sur dem. Ch. contact ST pour éch. Rech. util. + docs diverses. **Christine ARRIGHI, Super Rouvière, Bât B3, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Vds Atari 1040 STF (fév. 90) état neuf + souris + 2 joys + péri. + nbx jx (Kick Off 2, Raiders, etc.) : 3 200 F.**Philippe GODEC, 7, rue Bernard, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.46.11.28.**

Vds 520 STE moni. SC 1425 + nbx prg. jx 100 disks + mbe + joys, état neuf 1 an. **Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Réalville. Tél. : 63.93.15.51.**

Vds pour Atari 520 ST nbx jx et plusieurs News. Me contacter pour avoir liste. **Gérarld ROSSINI, 42, rue de Faucigny, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.05.66.**

Salut ! Vds pour ST : R.V.F. Honda : 120 F, Kick Off 2 : 80 F, Manchester United : 70 F, Fight ZNG Soccer : 60 F, Élite : 50 F + autre. **Damien DUQUESNE, 24, rue Robert-Schuman, 59700 Marcq-en-Baroeul.**

520 STE + moni. coul. SC 1224 d'un an + souris + joys. + manuels + nbx util. le tout TBE : 5 000 F. **Guillaume GIRARD, 22 bis, rue de Paris, 95680 Montlignon. Tél. : (16-1) 34.16.05.25.**

Vds Atari 520 STE (TBE) + souris + joy + nbx jx + acces : 2 900 F, dép. 59, 62 de préf. **David RIVIÈRE, 59, chemin vert, Résidence les Trois Chateaux, 59130 Lambersart. Tél. : 20.93.27.75.**

Vds Atari 520 STE + câbles + 30 jx orig. + souris + 2 man. + copieurs + antivirus + 43 revues. TBE : 2 990 F. **Johan LEVY, 631 chemin des Groux, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.58.71.**

Vds cart. pour cons. Atari 2600 VCS et Coleco : 40 F. TBE + notices. **Nicolas AIMÉ, 21, rue des Oiseaux, 40100 Dax. Tél. : 58.74.37.23.**

Stop Affaire ! Vds (16-1) 520 STF + écran SC 1224 + souris + 2 j. + k(Navigator, Méga Board) + env. nbx jx orig. : 3 3000 F. **Stéphane DELUCE, 30 bd Gouzian, 13003 Marseille. Tél. : 91.02.39.82.**

Vds Atari 520 STF moni. coul., souris, tapis + bte de rgt + nbx jx Ninja Turtle, Italy 90, RVF Honda. **Stéphane DELACOUR, Sallée-Pauleluard, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.06.04.68.**

Vds Atari 520 STF (DF) + mon. coul. SC1224 + Freeboot + joy + nbx log. (le tout TBE) : 3 700 F. **Nicolas MARRAUD, 8, résidence de Villebon, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.10.21.70.**

Ch. cont. Atari 1040, éch. jx dom. publ. util. cont. sérieux et durable, si possible région 11 ou 34. **Olivier RATA, 41, rue des Burgues, 11590 Salleles d'Aude.**

Ch. contacts sur 1040 STE. attends vos rép. et vos listes avec impatience. Rép. ass. **Thierry SÉNÉCHAL, 254, rue du Petit Mélicocq, 60150 Mélicocq. Tél. : 44.76.05.59 (ap. 19 h).**

Atari STF DF TBE + jx : 2 000 F. **Frédéric GRASSART, 47, rue du 8 Mai, cité Mousseron, 59282 Douchy. Tél. : 27.43.65.65.**

Exceptionnel ! vds nbx logiciels du domaine public à 30 F le disk (12 modèles) pour Atari ST. **Alexandre FORTIN, 269, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.19.91.54.**

Vds Méga ST1 + imp. Star LC 10 (08/89) + mon. SM 124 (01/90) + lec. DF (09/90) + socles + rub. + 2 joys + nbx
et jx réc. : 6 500 F. **Philippe JAIS, 103, rue Olivier
Serres, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.03.43.**

Stop ! ! Vds Atari 520 STF + souris + jx + manuel + cor
bonne affaire : 2 500 F, Urgent. **Gia-Quy (Kiwi) TRAN
av. de ménival, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.02.16.**

Vds Atari 520 STE (TBE) + Trait. de Texte + so
+ disks. Px à déb. **Nicolas MARCHAND, 2, impa
d'Henneville, 80710 Quevauvillers. Tél. : 22.90.8
(ap. 19 h).**

Vds jx pour Atari I (Dragon, Ninja, Des Tonics Bleus) Ro
cops, Barbarians I) Ikari Warrior, Space Harier, Comm
do, Shinoby, et beaucoup d'autres l'un : 35 F. **Alexan
DUBOST, 30 bd, Saly, 59300 Valenciennes. T
27.47.08.93.**

Vds Atari 520 STE étendu 1 Méga + moni. SM 124 T
3 000 F, an 90. **Christophe CHAPON, 5, rue de Hu
27000 Évreux. Tél. : 32.39.16.83 (ap. 18 h 30).**

Vds jx Atari de 28 à 23 F et Amstrad de 38 à 33 F (choi
100 jx sur chaque). Liste gratuite. **Ant, F.O.G. BAST
D'IZARD, 33, rue des Frères Boyer, 34490 Lignan-
Orb.**

Vds Atari 520 STF dbl face à prise péri. + souris + 90 d
de jx : le tout TBE : 2 000 F. **Christ DELCOURT, 19,
du Maréchal-Leclerc, 59880 Saint-Saulve. T
27.46.65.69.**

Étonnant vds pour Atari STF adap. pour chaîne Hifi : 16
pour tt rens. env. un tbre. **Richard SCALI, 43, route
Meyzieux, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure.**

Vds Atari STF, DF 520 + 50 jx env. + 2 man. : 2 000 F.
800 XL : 50 F. **Ali MAKHLOUFI, 14, rue Mouraud, 75
Paris. Tél. : (16-1) 43.67.27.01 (tél. ap. 5 h urgent).**

Vds jx ST = AMC : 120 F. Seuck : 130 F, Satan : 120 F,
City : 130 F, Vénus : 210 F, Klax : 60 F, Dragon 2 : 10
Fbrim : 110 F. **Didier OUVRÉ, 24, rue André-Sabat
92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.09.76.53.**

Cds 520 STF mon. coul. le tout ss. gar. + 2 man. + 100
+ Free Boot. Px : 6 000 F, à déb. **Christophe ROBE
241, rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris. T
(16-1) 44.09.00.03.**

Vds Atari 1046 STF + nbx prg. **André PARANT, 43, rue
Stalingrad, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 40.97.0
(ap. 18 h).**

Urgent ! vds moni. coul. Atari SC 1425 excel. état, peu
vi, facture et carton d'orig. : 1 900 F. **Nicolas LAMB
TON, 11, rue René-Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. :
1) 47.71.71.95 (le soir).**

Urgent ! Vds orig. pour ST : Shadow War., Shinobi, D
gon Ninja, 100 à 120 F. Op. Stealth, Indy av., Maup. Is
160 F. **Grégory VAN DER EYKEN, 3, rue de l'arriv
95880 Enghein-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.64.95.35.**

Vds sur ST orig. Panza, Dungeon Master, Pawn, Gol
Aztecs, Battle Britain, Beast : 30 F chaque ou 120 F t
**Christophe POUTEAU, 2, impasse Roux, 75017 Pa
Tél. : (16-1) 42.27.48.72.**

Vds Atari 4 Mo STE + mon. coul. + HD 30 Mo + imp. + d
PR080 + orig., livres, joyst : 10 000 F. **Maurice DE
THEZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny. Tél. :
1) 64.41.06.42.**

Vds 520 STF, joys + nbx logiciels TBE : 2 200 F. **Jérô
COCHERIL, 3, square de la Guyenne, 75020 Pa
Tél. : (16-1) 43.67.78.27 (ap. 20 h).**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + joy + nbx jx et util. + so
+ Bte rgt. TBE px : 4 000 F. **Stéphane GERVAIS, 4,
des Qoquelicots, 91400 Orsay-Mondétour. Tél. :
1) 69.07.95.04.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + nbx jx + joys. (TB
4 000 F. **Oswald CORREIA, 5, rue Lobinhes, 12200
lefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.37.12.**

Vds Atari 520 STE + souris + joys + 1 jx, environ 2 00
**Johann GAGNEUX, 43, rue du Pont, Nogent-
Marne. Tél. : (16-1) 48.72.72.26.**

Urgent vds Atari 1040 STF + joy + Péri. + souris : 1 400
tout. **Laurenne HELL, 128, bd voltaire, 75011 Paris. T
(16-1) 43.55.10.20.**

Vds Atari 520 STE + Freeboot + nbx disk + souris p
3 500 F. TBE px : à déb. Inclus manuels et ambal. **D
EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy St-Christop
Tél. : (16-1) 30.38.08.69.**

Vds logiciels sur Atari (tous formats). Seul. départem
54. Vds aussi revues informati. **Vincent GIZA, 59 bis,
Émile Zola, 54800 Jarny. Tél. : 82.20.13.57.**

Vds Atari 1040 ST + écran HD noir-blanc : 5 000 F + im
Epson LQ 500 neuve : 3 500 F+ super charger S
2 800fF. **Henry DURANTON, 21, av. de Tourville, 75
Paris. Tél. : (16-1) 47.53.09.38 (ap. 20 h).**

Stop ! Affaire Vds cons. Atari 2600, 2 man. + db Dra
neuf ss gar. : 300 F ou contre Gameboy. **Sébastien O
LIN, Lotissement Antoger, Grésy-sur-Aix, 73100
les-Bains. Tél. : 79.88.22.51.**

Vds 520 STF (TBE) + Freeboot, px : 2 500 F (u
neuve). **Guillaume COURGENOUIL, 10, place He**

Dunant, 78990 Élancourt. Tél. : (16-1) 30.51.44.87 (ap. 18 h).

Vds lect. ext. 3 1/2 pour ST ss gar. 650 F + Hard copieur : 280 F + joys Cobra : 290 F. **Vincent ZANINI, 99, av. de l'industrie, 74970 Marignier. Tél. : 50.34.56.95.**

Vds Atari 2 600 F + 3 man. + nbx jx px : 900 F. **Nicolas L'ABBATE, 2, Trancrede Bastet, 38420 Domene. Tél. : 76.77.11.90 (ap. 8 h).**

Vds Atari 520 STE gar. 2 ans + joy + jx TBE : 3 000 F + nbx jx Sega (8 Bits) de 100 à 150 F. **Sébastien PALA, 19 bd de la Libération, 13001 Marseille. Tél. : 91.08.98.94.**

Vds Atari 800 XL avec bcp de jx et util. de gestions Tables Tactile. Ach. : 10 000 F vds : 3 500 F. **Philippe GAZON, 1215, bd des Jardins, 84120 Pertuis. Tél. : 90.79.21.61.**

Vds 520 STE gonflé 1 Méga + écran coul. stéréo (gar. 03/92) + lect. ext. 3 1/2 + nbx log. + bte rgt : 5 500 F. **Bruno MONNET, 109, rue Henri Barbusse, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.33.96 (bureau : 69.91.03.51).**

Atari 1040 STE + mon. SM 124 + imp. Citizen Swift 24 + rédact. 3 + acc. neuf : 9 500 F vendu : 7 500 F, gar. juin 91. **Bernard CLARET, 6, rue Maria-Deraisme, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.27.11.30.**

Vds Atari 520 STF + joy + jx + péri. + souris. Px : 2 200 F, à déb. (contacter Lionel le soir). **Lionel GUERARD, 51, rue du Général-Leclerc, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.37.25.**

520 STE (ss gar.) + 4 origi. + 30 jx + 1 man. + souris + tapis + ralonges, port gratuit : 2 600 F. **Benjamin SALEM, 88, rue Armand-Sylvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.17.30.**

Vds Atari 1040 STF + lect. ext. + nbx disks + housse + tapis souris + cordons + gar. 6 mois + cadeaux pour : 3 700 F. **Frank ROBERT, 6, rue Bellier-Dedouvre, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.75.78.**

Pour STE ! ! je vds Pang (orig.) pour 180 F et Midnight résistance (Orig.) pour 150 F ou 300 les 2. **Stévy LE CORRONC, 44, rue du Vallon, 85100 Château d'Olonne. Tél. : 51.95.67.85.**

Vds Atari 520 STE (TBE) + bte de rgt + joy + nbx logiciels val. : 6 000 F cédé à 4 500 F. **Franck, 75 Paris. Tél. : (16-1) 47.45.22.27.**

A saisir Atari 520 STE (6 mois ach.) + joy + nbx logiciels (Kick Off 2 + nvtés) TBEG. Px : 3 000 F environ. **Jérôme JAMAULT, 115, av. Aristide-Briand, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.46.80.**

Vds 1040 STE Nvl. Rom, nbx doc., moni. coul., 2e lect. nbx util., px neuf : 15 500 F, vendu 12 000 F, à déb. **Frédéric FABRIZIO, 28, rue des Processions, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.58.67.17 (ap. 20 h).**

Cause armée vds Atari 800 XL + lect. K7 1010 + lect. disk 1050 + 2 joy. + 70 disks, K7, jx, util. Révision tot. Px : 2 000 F. **Christophe LUBIN, 22, allée du Mascaret, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.06.36.69.**

Atari 520 STE + log. + joy + souris : 3 000 F + T09 + moni. coul. + joy + log. : 2 000 F. Laisser message/répondeur. **Cédrik BUIXO, 11, av. J.B-Garnier, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.95.22.99.**

Vds Atari 1040 ST + souris + tapis + joy + man. + monit. SC 1224 + nbx logiciels (util. – jx) : 5 900 F. **Bruno CASENEUVE, 19, rue d'Angevillier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.97.55.**

Vds Atari 520 STF (DF) + disk + joy + adapt. 4 joueurs : 2 500fF. Ch. contacts sur Amiga pour jx. **Patrick REINBOLD, 8, rue St-Nicolas, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.36.07.**

Vds 1040 STF + M. coul. + joy + souris + Free Boot + 90 disks + bte rgt 100 disks : 4 700 F. **Eric CHEVALLIER, 6, allée des Tertres, 95640 Marines. Tél. : (16-1) 30.39.78.38.**

Vds Armada (180 F), ADD (80 F), Nécron (50 F), Gold of America (165 F) sur Atari 520 ST, à déb. ! **Filip GEORGESCU, 4 bis, allée Jean-Rostand, 91000 Évry. Tél. : (16-1) 60.77.11.23 (ap. 18 h).**

Vds émulateur PC, Super Charger 1 Mo pour ST (03/11/90) DOS 4.01. val. : 2 900 F ; vendu : 1 900 F. **Christophe TANTOT 7, av. de l'Union, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.67.75.**

Vds pour Atari STF/STE, Digital. Vidéo Pro. avec filtres coul. état neuf : 1 300 F. **Gilles AYAD, 11, av. de Colombes, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.96.78.**

Vds mon. coul. SC 1224 pour ST val : 3 000 F, px : 1 500 F avec Sim City, Kick off 2, Back to the Future 2, Shinobi. **Vincent CUSSAC, 38, rue de Juvisy, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.32.31.**

Vds 1040 STF + joys + track-Ball + bte + disk (jx + util.) 2 400 F le tout TBE. **Hervé ALBERTINI, 23, rue des Annexes, 39100 Dole. Tél. : 84.82.27.21.**

Vds jx orig. sur Atari 520 STE : Panza Kick Boxing et Golden Axe entre 100 et 150 F. **Jean-Marc MELET, Le Clos des Mourgues, 13109 Simiane. Tél. : 42.22.66.81.**

Vds Atari 520 STF (TBE) + Péri. + souris + nbx logs (utils. + jx) + liv. : « Bien déb. avec un ST » pour : 2 400 F. **Cyrill OLIVIER, 30, rue Pierre-Leroux, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.98.74.**

Vds et éch. jx pour ST. ch. util. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Vds jx ST : Lotus (200 F), Kick Off II (150 F), Powermonger (180 f), Beast (100 F), Offroad Racer (200 F) + jx Game Boy : Gargoyles. **Yann BACHELART, 19, rue des Fermes, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.04.33.**

Vds 520 STE, tapis, 2 joys, 5 orig. + Bien Déb 3/90, val. : 4 600 F, vendu : 3 000 F + bat. offert ! . **Patrick Aveaux, 8, rue Alphonse-Daudet, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.13.40.**

Vds jx pour Atari 520 ST à 100 F pce, liste sur dem. (Super Skweek, Powermonger...). **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.08.74.**

Vds Atari 1040 STF + souris + nbx jx + péri. : 3 000 F. **Bertrand LEFEBVRE, 1, place du 8 Mai 1945, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.56.91.02.**

Vds Atari Méga ST2 coul. + périphériq. + Softs + livres s. revues : 8 000 F. Monit. VGA NEC : 2 500 F. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.64.64.**

Génial ! vds pour Atari STF-STE cart. Digit. Comp. ST Replay 4. : 250 F, port compris (rep. ass.). **Jérôme PAULIN, Crous, rue Ernest Duvillard, 90000 Belfort.**

Vds tabl. Tactile Atari XL/XE + son logiciel : cédé 220 F/vds aussi apple 2 + drive + jx + monit. coul. : 350 F. **Manuel HAINAUT, 35, rue Viliers-de-l'Isle-Adam, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.38.42.**

Atari 800 XL/130 XE vds qq jx orig. sur K7 et disk. Rép. ass. **Jean TEIGNY, 214, av. des grands Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds Portfolio Atari + int. paralle. + int. série ss gar. : 2 600 F. **M. PIRES, 80, rue de l'Avenir, 92 Clichy. Tél. : (16-1) 47.30.43.79.**

Atari 520 STF, étendu à 1 méga + 2 joys. Rallonge souris et tapis + jx, état neuf : 2 800 F. **Jacques CAMPUS, 10, Square Peysson, bât. B8, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.42.90.**

Vds 520 STF C/DF + 2 joy + nbx origi. (Kick off 2, Master Bound) + ext. 512 K + cons. Sega 8 bits + nbx cart. Le tout : 4 000 F. **Daniel DUNON, 35, av. de la Commune de Paris, 95140 Garges les Gonesses. Tél. : (16-1) 34.53.66.48.**

Atari 1040 STF Mono + DD 30 Mo + 5 1/4 + impr. Brother 1109 + bts + alimentation : 9 000 F. **Éric LALY, 18, rue des Chalutiers, 59123 Bray-Dunes. Tél. : 28.26.87.08 ou 20.47.09.80.**

Atari 520 STF, nov. 89 + man. + jx + souris : 2 400 F + lect. ext. ss gar. Db. face : 700 F TBE. **Robert GUILLOU, 18, rue du Morbihan, 44560 Paimboeuf. Tél. : 40.27.67.51.**

Vds Dom-pubs pour ST : copieurs, anti-virus, démos., util., etc... à partir de 10 F ! liste gratis ; vds aussi News. **Rémy LACOUR, 157, rue de Preize, 10000 Troyes.**

Vds jx orig. sur ST possède (Maupiti, Twin World, Chase HQ, Gosbuster 2) etc... **Grégory HENNEQUIN, 1, imp. des Francs-Tireurs, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.06.98.**

Vds pour Atari STE, Forigshangon, Avien Syndrome, Victory, Road, Rambo III, Barbarian (100 F l'un, 450 F le tout). **David ÉTORE, 11, place des 4 vents, BP 42, 78570 Chanteloup-Les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.17.83.**

A ne pas manquer ! vds Atari STE avec moni. coul. SC 1224 et les meilleurs jx. Px de 3 500 à 4 000 F. **Amaury DEUTSCH, 9, bd Richard-Wallace, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.02.71.**

Vds pour STE STF orig. de Plotting, état neuf. Px : 120 F. **Samuel CARVAGLIO, 77, rue de Patay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.02.90.**

Vds Atari 1040 STF Péri., souris, impri., Star LC 10, papier, 80 disks, 2 joys, GFA livre : 4 500 F. **Guillaume BLUET, 18, rue Lavoisier, 41000 Blois. Tél. : 54.78.90.75 (Week End).**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + access. + livre TBE val. : 8 150 F. cédé : 4 600 F. **Bruno Fresca – Fontoni, 2, rue Robert-Guinot, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.25.82.**

Vds Atari 520 STF + 2 drive ext. + impr. + multiface + nbx disks + orig. + MV 16. Val. : 13 000 F, cédé 8 000 F. **Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Berneval-Le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds orig. sur STE : OPE, Stealth (130 F) + Italy 90 (100 F) + Kick Off 2 (140 F). **Fabian RIMBAULT, 38, rue Salengro, 62130 St-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.09.84.**

Vds Atari 520 STE + mon. coul. + souris (- 1 an) + nbx jx (Kick Off 2, Compils) + livres, log. bur. Urgent ! Px : 5 490 F. **Stucki Philippe, 15, rue des Cèdres, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.15.14.**

Vds Atari 520 STF/DF + ext de Mémo. + câble péri. + souris + joy + 30 disk de jx et util. + doc. Le tout : 3 000 F. **Camille DRU, Le Grand Moulin, 87160 Les-Grands-Chezeaux. Tél. : 55.76.75.67.**

Pour ST, imp. Star LC 10 + 5 rubans + cordon Cyberpaint, Studio, Sculpt, Aègis-Animator, Chess, Dim 3, Rédacteur

PETITES ANNONCES

3.10 NB/C. **Michel HELLO, BP. 2009, 17009 La Rochelle Cédex. Tél. : 46.34.18.89.**

Vds moni. coul. Atari SC 1425 (péritel) facture et carton d'orig., excl. état : 1 900 F. **Nicolas. Tél. : (16-1) 47.71.71.95.**

Vds 520 STF (1 Mo) ST Replay + FM Melody Maker + Vidi ST/Miximags + livres. Px : 3 200 F sur R. P. unique. **Jean-Denis ALVES, 4, rue Maisant, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36.**

Cds orig. pour Atari Space ACE + Dragons l'Air : 350 F les 2, Falcon : 100 F, Rambow Island : 100 F, Maupiti I : 100 F. **Pascal CUVILLIER, 101, les Petits Fauchots, 45320 Courtenay (La Jacqueminière). Tél. : 38.97.92.98.**

Vds Atari 800 XL + lect. K7 + 1 manet. + 8 jx (Speed Ace, Arkanoid, etc.) le tous : 1 200 F. **Frédéric ZERBIB, 4, rue d'Aannaba, 56100 Lorient. Tél. : 97.42.70.48.**

Atari 520 STF DF (TBE) + 7 livres + GFA + souris + 2 jx au choix : 2 700 F, à déb. Ch. contacts Amiga. **Raphaël BONDUE, 4 bis, rue d'Ambrimont Le Grand Mesnil, 95450 Sagy. Tél. : (16-1) 34.66.30.55. (entre 19 et 20 h)**

Vds 520 STF état neuf + jx + mante + GFA 3.0. Px : 2 500 F, à déb. Cause 1040 STE. **Léo LORENTE, 8, rue de la Blanqué, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.**

Vends pour Atari : lect. ext. Cumana dbl face 3 1/2 : 500 F. Vd Freeboot 200 F ; le tout : 600fF. **Florian GIRBAL, 40 bd des Invalides, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.34.25.20.**

Vds unité centrale Atari 520 STF avec souris et 12 jx orig., état neuf. Px : 2 000 F. **Grégory FAUX, 200, av. de Stalingrad, 95140 Garges-Les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.12.65.**

Vds éch. nbx orig. ST 100 F à 200 F, Powermonger Bat Bomber F29 etc. Ch. Cybercontrol, Mono Emulateur Prg. **Loïc PETIT, 10, rue Saint-Christophe, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.23.10.78.**

Atari 800 XL neuf : 300 F, VCS 2600 + 3 jx : 500 F. Neuve C 64 Anglais : 300 F. **Pierre SOGNO, La Gliere, 73240 St-Genix-sur-Guiers.**

Atari ST 1 + supercharger encore ss gar. 10 mois : 5 500 F. Atari seul : 7 000 F avec Supercharger. **Jean-Claude CARLES, 41, rue Vaillant-Couturier, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.05.13.**

Vds C1 Yamaha : 11 000 F. Vds Atari 520 STF 1 500 F. Vds PC + HD 40 Méga : 7 000 F. Ttes infos. **Thierry. Tél. : (16-1) 48.20.70.47.**

Vds Atari 1040 STF + écr. coul. + souris + imprim. Star + nbx util. et jx (orig.) + revues : 9 500 F. **Christophe GUILLOU, 22, av. de Bellevue, 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.48.88.**

Vds Atari STF FD + moni. coul. + nbx jx + 2 man. + souris + lect. ext. : 3 500 F ou sans monit. : 2 500 F. **Éric NICOLAS, 41, rue Principale, 67310 Scharrachbergheim. Tél. : (16-1) 88.50.62.90.**

Vds nbx jx sur Atari et Amiga. Vds Hardcopieur sur Atari et Amiga : 280 F ainsi que Freeboat : 80 F. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Cagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds orig. pour STF/E : Kick Off 2 : 120 F, Ferrari, Formula one : 120 F ou 200 F deux. Battle of Britain : 150 F. **Thierry KARSENTI, 60, allée Albert-Marquet, Ste-Marguerite, 83130 La Garde. Tél. : 94.23.70.46.**

Vds jx + util. org. ST. Px : très inter. envoi (48 h).Collissimo, liste contre 1 tbre. **Patrice DAVI, 505, Chemin des Salines, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.69.26.**

Vds Méga Atari ST1 neuf 1990, mono + logiciels + manuel + bte de rgt + souris gar. : 6 000 F. **Emmanuel GELINEAU, 49000 Anger. Tél. : 41.44.44.38.**

Vds ou éch. 520 STF de + 60 jx etc. : 2 300 F ou contre Core Grafx + jx ou Hélico RCM. **David. Tél. : 47.31.45.56.**

Pour Atari ST vds jx orig. avec embal. + notice 70 F pces. Liste contre un tbre. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.**

Vds jx orig. (bte + not.) pour STCE) Maupiti Island : 100 F ; Ivanhoé : 100 F ; Khalaan : 90 F ; portes du tmps : 50 F. **Marc PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.**

Vds Atari 520 STF (89) + souris + câble péri. + Freeboot + 5 jx orig. : 2 380 F. Vds News (me consulter). **Philippe FABIEN, 65, rue Sadi-Carnot, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.31.95.**

Vds Atari 2600 + jx (dbl Dragon, Mario Bros...) + joy (3). Val. réel. : 1 200 F Vendu entre 800 et 300 F. **Hervé COLASUONNO, Chemin des Combes Coren, 38700 La Tronche. Tél. : 76.88.03.30.**

Vds ou éch. orig. sur STF ; Strider ; Indy Aventure ; Action M. de Mort ; Batman etc. Bye. **Philippe VENOT, 49, av. Hecto-Otto, MC, 98000 Monaco. Tél. : 93.50.56.69.**

Stop ! vds NB jx Atari ST, (News et Anciens) prix de 50 à 150 F. Dungeon, Master, Maupiti, Kick Off 2, Faerghal... **Franck ALARY, 34, av. des Sources Écully, 69130 Lyon. Tél. : 78.35.00.20.**

Vds Atari 520 STE + man. + nbx disk (Panza, Speedball 2, Pang...) + Freeboot + Péri. + Manuels/embal. : 3 000 F. **Davy EA, 12, clos du Sylthes, 95800 Cergy St-Christophe. Tél. : (16-1) 30.38.08.69.**

+ de 140 disks DF de Dom'Pubs et Demos sélectionnés pour ST(E). Cat. contre tbre à 3,80 F. **Christophe COTTE, Résidence du Parc, Les noisetiers, 38430 Moirans. Tél. : 76.35.44.08.**

Atari 1040 STF Mono + DD 30 Mo + 5 1/4 dans btr métal + alim. 200 W + log. + impr. : 9 000 F. **Éric LALY, 18, rue des Chalutier, 59123 Bray-Dunes. Tél. : 28.26.87.08 ou 20.47.09.80.**

Vds Atari 520 STF + souris + joyst + nbx jx + livres + util. + disq. vierges. **Patrick HUCHER, 16, rue Pierard-Gernez, Gruchet-Le-Valasse, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.78.37.**

Des Tonnes de logiciels du Domaine Public pour Atari, Amiga et PC. Dem. notre cat. gratuit. **IFA, Route Nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Vds Atari 1040 STF + moni. coul. SC 1425 + 50 K7. Px : 4 800 F, à déb. **Nicolas. Tél. : 75.40.40.21.**

Vds pour Atari STE ext. Mém. de 520 Ko (2 barrettes SIMM de 256 Ko). Px : 320 F les 2. **Alex LOPEZ DE SELANES, 10, rue du Four, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.25.27.**

Vds Atari 520 STDF TBE : 2 100 F avec souris + tapis + man. et 5 orig. Moni. coul. 1 500 F. **Roland QUINTIN, Quart-Pied de la Chèvre, Chemin Aurelien, 83470 Saint-Maximin. Tél. : 94.78.10.54.**

Vds Cons. Atari 2600 + 15 K7. Px : 3 200 F, cédé : 1 800 F. **Rachid MISSOUM, route de Larmor-Plage, 56270 Ploërmeur, BP.34.**

Vds Atari 520 STF + souris + man. + antis-virus + manuels + D7 + jx (Kick Off 1 et 2, etc.) le tout : 2 300 F. **Augustin LEROLLE, 255, bd St-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.41.47.**

Vds 1040 ST + mono NB + souris + Imp. Star 24 Aig (ss gar.) + nbx log. jx + util. (Ttx, PAO, etc.) TBE : 4 750 F. **Laurent SCHMETS, 27, av. des cèdres, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.18.46.**

Vds 1040 STF parf. état + monatari coul. + nbx Simul. Vol orig. Flight Sim, Scnenery Falcon... + jx ... Px : avoir. **Sthépane LEENHARDT, 221, Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.56.01.61.**

Vds Atari portfolio avec 3 cartes de 128 Kb + 2 car. de 32 Kb + manuel d'util. à 3 500 F, à déb. **David DZERAHOVIC, Résidence Pama, 5, allée Louis Grampa, 93390 Clichy/Bois. Tél. : (16-1) 45.09.54.96.**

Vds pour ST/E orig. Batman, Super Wonderboy, Vixen/permi de tuer, Indiana Jones, Gostbusters II, Rocket, Ranger, ext... **Armand BOISCOS, Les Néréïdes, 115, rue de la Granières, Bt. B, 190 Appt., 13011 Marseille. Tél. : 91.44.80.51.**

Vds PR STE/F Exploras : 100fF, Power Monger : 150 F. Great Court : 100fF, Bosse-des-Math etc. (avec doc ; et btes). **Philippe CARLET, 10, av. général-Leclerc, 69140 Rillieux-La-Pape. Tél. : 78.88.75.68.**

COMMODORE

Vds C64 + lect. disk 1541 + lect. K7 + câble Péritel + jeux + util. 2 700 F à débattre. **Philippe VIALETTE, 2, allée du Trezegat, 31780 Castelginest. Tél. : 61.70.11.30.**

Vds pour Amiga F29, Midwinter, Indy, Sim City, Ivanhoé, Sevck, les Chevaliers, Dragon Breath, 130 F chaque. **Philippe CELDRAN, 13, verger du Beauvoir, 83220 Le Pradet.**

Vds originaux pour Amiga. Liste contre 5 F ou par tél. ! **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds Graphiscop II pour C64 : 500 F et diverses revues : 5 F, 10 F. **Stéphane LE PERCHEC, 28, rue Gourrier, 95400 Arnouville.**

Vds A500 + A501 + drive ext. digital + joy. + jeux + tapis souris + livres sur l'A 500 : 3 900 F. **Jean-Marc VANECHY, CLICHY LA GARENNE. Tél. : (16-1) 47.31.76.11.**

Vds A500 + mon. 1084S + ext 512Ko + disks + joys. + docs : 6 000 F. **Cédric COSSEC, Chambre C18, I.U.T., Lannion BP. 142, 22302 Lannion Cedex. Tél. : 96.48.43.31 (12 h 45/13 h.**

Vends jeux sur C64. Appeler vite. **Nicolas COLMAR, 8, rue de Bourgogne, 94450 Limeil Brevannes. Tél. : (16-1) 45.95.28.67 demandez Nicolas.**

Vds C64 + lect. K7 + disk n° 1541 + origin. Prix : 1 500 F. **Frédéric LE FLOCH, 35, rue du Temple, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.75.35.**

Vds A 500 + 2 joys + câble Péritel + disks (garantie 8 mois) peu servi. **Jean-Philippe BESSON, 12, av. de la Marne, 94340 Joinville. Tél. : (16-1) 48.89.87.52 bur. : (16-1) 42.94.96.07.**

Vds A500 + Ext. mém. + horl. + lect. Ext. + mon. coul. Philips + joys + 9 supers Hits. Le tout 5 000 F. **Patrick TANG, 84, bd Masséna, appt. 2512, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.47.29. ap. 19 h.**

Vds originaux : Indianapolis 500, Shadow Warriors : 150 F, Hard Drivin', Morteville Manor : 100 F. **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Piémont, 60200 Compiègne.**

Vds revues étrangères pour Amiga (matériels à prix intéressants) prix sur demande. **Pierre STERIN, 17, av Aristide Briand, 27930 Gravigny. Tél. : 32.33.57.90. uniquement : 20 h-20 h30.**

Vds jx C64, liste gratos sur demande. **David/Skreum LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 LOMME. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds A 500 + mon. coul. + 3 joy + sour. + volant + doc + revues TBE : 4 500 F. Vds lot. 50 jeux : 2 500 F. **Patrick SEROR, 126, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.93.93.**

Vds C128 + moni. coul. 40 C + lect. disk + lect. K7 + discs + K7. Idéal débutant prix : 4 500 F. Matériels neufs. **Stéphane-Ludovic NIGON, A6, La Rocade, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.49.42.**

Vds A 500 + 3 manettes de jeux + jx (Quik Boxing, Nitro, Tennis Cup) + 50 disquettes vierges 4 000 F. **Yann LANGOUET, 15, rue du Lac, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.75.80.**

Vds jeux Amiga ou échange contre Megadrive Jap. **Guillaume DUBOIS, 13, rue Condé, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.52.74.**

Vends A 500 1 Mg, Drive externe 1084S + 2 joys. + disks + livres + revues : 7000 F. **Alexandre NEDELEC, 13, rue de Lanvignec, 22500 Paimpol. Tél. : 96.22.03.23.**

Vds C64N + 1541N + lec tout K7 + disks + K7 + joys. + prise Péritel + nbx livres + boîte ori. + câble HF : 2 000 F. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds Carte AT 2286 Commodore pour A2000 (3 900 F + Port Gratuit) + nbx jx et utilitaires à bas rix. **Alain PERREZ, 4, rue des Planchettes, 90200 Rougegoutte. Tél. : 84.27.11.75 (ap. 19 h).**

Vds originaux Amiga (Batman, 200 F) Explora, 200 F) magazines, Cherche Wings. **Jean-Marc Wibart, 22, rue des rapporteurs, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.**

Vds originaux Amiga : Anarchy. Unreal. Bomber. Chase HQ (100 F chacun). Vds Game Boy + 3 jeux, 650 F. Vds 6128 C. **Frédéric ROBERT, 6, allée des roseaux, 77515. Tél. : (16-1) 64.03.96.32.**

Vds sur A500 : Powermonger, Carthage, cherche sur A500 : Rock Star, Colonial Conquest. Vds sur ST Full Metal. **Alexandre. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds pour A500 : extention mém. A 501 700 F. **Marc PIEDOLE, 22, rue de l'industrie, 68150 Ribeauville. Tél. : 89.73.68.01, après 19 h.**

Vds orig. pour Amiga (P47, 140 F ; , Falcon, 150 F ; Dxter 07, 140 F) ou échange contre Shadow Warriors. **Olivier DUVELZ, 13 A, chaussée Brunehaut, 59278 Escaupont. Tél. : 27.25.94.51.**

Vds jx Amiga : Stargliderz (100 F) – Sim City-Voyageurs DV (Temps-F29-F16 Com bat Pilot (120 F chaque). (tous orig.) **Arnaud RIESS, 13, rue de a Croix Ste. Agathe, 54870 Ugny. Tél. : 82.44.91.93.**

Log. orig. A500 : Sim City, Populous : 150 F, S.C. Terrain Editor, Archipel Agos Tunique bleu : 120 F. Port payé. **Claude LIROT, 2 bis, rue du Réveillon, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.47.40.21.**

C64 + drive 1541 II + Péri. neufs + doc. Cours Basic C64 2T + divers : 1 800 F. **Didier CATHERINE, 116 bis, bd République, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.71.14 (ap. 19 h).**

Vds A500 + souris + livres (instructions sur A500) : 2 700 F, cause ach. A2000. nbx jx orig. : 50 F l'un. **Patrick LAFAY, 30, av. Charles-de-Gaulle, 69800 St-Priest. Tél. : 78.21.20.58.**

Vds 3 jx orig. sur C64. Robocop 8, Great Court (K7) : 400 FBPP47, Thund. (disk) : 600 FB, les 3 : 1 200 F. **Frédéric CORNET, 12, rue Camille-Cals, 5030 GEMBLOUX (Belgique). Tél. : 81.61.07.37.**

Vds orig. Amiga : 120 F. F29, Falcon + 12 Midwinter, F19, 688, Attack, Sub, Impérium, Rock, Star, M1, Tank, Platoon. **Thierry MAZERT, Bt. A6, résidence Bellevue, 35, av. Philippe Solairi, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.**

Vds A500, 1 Még. + Horl. + lect. ext. + Digit. Son + nbx disks. jx, util. + 2 joy + tapis + souris + Quadrupleur. Joy + cor. Péri. : 6 500 F. **Philippe NAUD, 193, rue J.B. Charcot, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.91.07.**

Vds C64 + 1541 + nbx disk + bte + lect. K7 + 30 K7 + adapt. péri. + joy + livre. Le tout TBE. px : 2 600 F. **Thomas DELAGRÉE, La Monteux, 50110 Bretteville-en-Saire. Tél. : 33.54.61.01.**

Vds A500 (ss gar.) peu servi + 20 logs + péri. : 2 800 F. **Frédéric LARGEAU, 93220 GAGNY. Tél. : (16-1) 43.32.45.53.**

Vds orig. Amiga, ch. contacts pour échs. ch. mon. coul. : 1 200 F. **Patrice DELAFOSSE, 37, rue de la Renardière, 76110 Goderville. Tél. : 35.29.68.87.**

Vds jx sur Amiga possède new (total Recall ; Dick Tracy ; Chase HQ 2, Carthage ; Over The Net ; Robocop 2). **Éric JOVENAUX, rue Montaigne, Lycée Jean-Baptiste Delambre, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.27.44.**

Vds A500 ss gar. + joy + revue + manuels + util. + nbx jx orig. : Robocop 2, Indy 2... : 3 000 F. **Nicolas FLITI, 46, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.24.23.**

Vds Amiga 500 : 3 300 F + jx + impri. + moni. coul. + C64 + 1541 + jx, à déb. **Pierre CROZAT Pierre, 167, av. Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.11.96.**

Vds Amiga 500 + mon. 1084S + nbx jx, utils. + 2 joy + souris, tapis + autres. Le tout TBE : 6 000 F. **François GRANDPERRIN, 24, route de Pierrelaye, 95610 Éragny-sur-Oise. Tél. : 30.37.22.58.**

Vds pour Amiga : Amax 2 sans Roms : 1 200 F, Synchro express : 300 F. Vds Tilt n° 10 à 80 de 15 F à 20 F. **Jacques VERICEL, 23, av. Gal.-Leclerc, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.06.59.**

Vds Logiciels orig. pour Amiga. jx et util., explora 3, Lattice, Devpac... **Serge COCHET, 5, rue Bellevue, 69540 IRIGNY. Tél. : 78.50.19.66.**

Vds orig. A500 : After The War, Chase HQ, Black Tiger, Dominator. De 50 à 100 F (notice + bte). **Vincent GENTIL, Larguil, 38330 Saint-Ismier. Tél. : 76.52.24.49.**

Vds Amiga 500 + exten. 512 K + écran 1084 + joy + jx + livres : 4 500 F. **Richard GORA, 6, allée de la Petite Carrière, 78210 St-Cyr-l'École. Tél. : (16-1) 34.60.42.01.**

Vds A500 + mon. 1084S + ext. 512 Ko + joys + revues + nbx jx (Power Monger, F29, Lotus, etc.) + souris : 6 000 F (TBE). **Abbès LAGHOUATI, 43, rue de l'étang, 57400 Reding. Tél. : 87.03.45.51.**

Vds Amiga 2000 + moni. coul. 1084 + 25 jx + souris + émulateur XT PC + lect. 5 1/4 et 3 1/2 le tout cédé à 8 900 F. **Guillaume COMPAIN, 24, Esplanade de la Manufacture, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.58.60.11 (ap. 19 h).**

Vds jx orig. sur Amiga. Kick Off : 50 F, Explora II : 70 F, TV Sport Football : 70 F, Quadralien : 30 F. **David. Tél. : 45.94.66.62.**

Vds orig. Jug (50 F) Rick (80 F) Rorke'5 Drift (100 F) Hard Driv (80 F) Fire 8 Brimstone (100) Tennis Cup (100 F)/A500. **Marc DUPIRE, C/o Mlle Pedouan, 40, rue Dautancourt, 75017 Paris.**

Vds C64 + lect. 1541 + écran mono + joys. et jx pour 1 200 F. **Michel BIFFI, 25, rue du Gouverneur Gle. Éboué, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.47.65.**

Vds pour C64 : cart. (Robcom + expert Cartridge) + jx en K7 et D7. Vds aussi Atari 2600 + jx. **Mathieu POBEDA, 8, rue Charles-Guiraud, 81240 Saint-Amans-Soult.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. de jx déb. bienvenus. **Jérôme RAMELET, rue du Signal, 1580 Avenches (Suisse). Tél. : (037).75.20.39.**

Éch. Amiga Rep. ass. (Arnaqueurs et escrocs s'abst.) pour contacts durables et rapides. **Xavier ÉVRARD, 16, rue des Courlis, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.06.09.44.**

Éch. jx et util. sur Amiga 500 et Méga. Dem. Alain. **6239.98.40.**

Éch. logs en tous Grs sur Amiga et ST (env. liste !) contact Sérieux, sympa, et durable. **Joël DUMONT, 20, port « La Vaujouette », 76450 Grainville-la-Tré.**

Vds 464 + mon. coul. + nbx jx orig. + joy + revues + logiciel téléch. : px à déb. ou éch. ctre Atari STE-STF. **Fabien TURIN, 50, rue des Carrières, 85320 La Mainborgère. Tél. : 51.40.84.25.**

Amiga 500 ch. contacts pour éch., News possède (R-type, Hangon, Beast 2), Demo. Rép. ass. **Laurent MARGAS, 115, rue Georges Cormier, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.15.00.**

Vds C64 état neuf + lect K7 + nbx jx orig. + joys. + livres + péri. : 4 500 F. Vendu 1 700 F. **David LAMOTTE, 3, rue du 19 Mars 1962, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.55.02.45.**

Vds Commodore 128 + lect. de disk + 2 joys + nbx jx (200) + Prise : 1 500 F (déb.). **David PLAT, 145, rue Baudin, 93140 Bondy, Tél. : (16-1) 48.48.78.09.**

Vds jx orig. pour Amiga : Shadow of The Beast I : 200 F, Le Monde des Merveilles : 150 F, Leaderboard : 100 F ou 400 F le tout (avec boîtes et notices) (port compris). **Laurent DEBREU, Murlys, 33840 Captieux. Tél. : 56.65.63.91 (ap. 18 h).**

C64 + lect. K7 + jx + conver. Pal RVB + livres : 1 000 F. **Valérie LAVOUE, 46, rue de l'Orme au Charron, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 60.29.40.21.**

Vds Amiga 2000 + mon. coul. + 2 drives intern + Midi. + Sampler + 200 disks (nbx log.), le tt : 8 900 F. **Frédéric CAVAZZA, 6, rue Berthomié, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 48.55.08.69.**

Vds Amiga 1000 512 Ko avec Doc. + Kick Start 1.2 + câble Péri. + disks d'util. Excellent état. 2 700 F. **Fabrice COTIBI, 3, résidence (Cassiopée, 91440 Bures-sur-Yvettes. Tél. : (16-1) 64.46.14.65 (ap. 17 h).**

Vds jx sur Amiga opé. STE Alth, Beast 2, Panza, Indy 500, Lotus, Esprit, Unreal, Invanhoé : 50 à 100 F. **Minh Quan DUONG, 7, Square Georges-Politzer, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.32.51.**

Vds C64 + mon. coul. 1802 + drive 1541 + 2 joys + disks + Fastload : 2 300 F (à déb.). **Hervé FRICOU, 23, rue Robert-Thomas, 91400 Saclay. Tél. : (16-1) 69.41.89.73.**

Vds pr Amiga 500 : disk dur A590 (20 Mo Commodore) : 2 130 F. Vds mon. : coul. 1084 Stéréo pr Amiga : 1970. **Yann CHEVALEYRE, 26, av. J. Jaurès, 92290, Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 43.50.71.14.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 K + 2e lec. + digi. son + 2 livres prg. + nbx logi. le tout en TBE : 4 800 F. Cause Mac II. **93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.26.43.**

Vds C64 + lect. Disk. 1541 + Pér. + Bte rgt. 50 disks + nbx jx : 1 000 F. Urgent ! Christophe MACRELLE, 9 av. Voltaire, 95230 Soisy-Sous-Montmorency. **(16-1) 39.89.91.18.**

Urgent ! vds 464 coul. + joys. jx (53) + manuel (TBE). Px : 1 500 F. **Frédéric BAZELOT, 28, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.67.06.**

Vds Monit. coul. + mode mono. haute Résolution pour Amiga 500, état neuf, px : 1 500 F. **Éric NIMESKERN, 136, rue de Metz, 57300 Talange. Tél. : 87.71.41.58 (le week-end).**

Vds impri. commodore MPS 1200 TBE : 600 F. Walkman Sony WM B18 : 300 F (+ accus. + chargeur) ou le tt : 800 F. **Cyril MARX, 10, 4207 Résidence ou Saint-Quentin, Longeville-Les-Metz. Tél. : 87.32.81.12.**

Vds Amiga 500 (déc. 89) + mon. coul. + nbx jx + disqs verges + joy + bte rgt + imp. Epson LX 800, état neuf : px : 6 000 F. **Bruno GOIMIER, 9, rue Louis Rouquier, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 40.19.71.30.**

Vds C64 + docs + livres : 500 F. Vds nbx jx pour C64 : 400 F ; le tt : 700 F. Ch. jx sur A500 (env. liste). **Marcalin DELAGE, 8, bd de la République, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.19.17.**

Cause Départ US. Vds A500, moni. Phillips, + drive ext. + revues + man. + jx + tapis : 5 990 F (sacrifié). **Bruno ZERBIB, 97, bd de Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.24.90.**

Vds orig. pour Amiga : 100 F. Vds aussi jx pour cons. Nintendo : 200 F. **Samuel BOUTET, La Tuilerie, 23600 Boussac-Bourg. Tél. : 55.65.12.89.**

Commodore 64 + lect. Disk + moni. coul. + log. B. Données + jx : 1 700 F, impr. 803 + trac. listing : 950 F. **Claudine STEPHAN Claudine, 47 bis, rue de Fremur, 49000 Angers. Tél. : 41.87.18.31.**

Vds Amiga 500 + exten. Mémoire + 2e drive + digital. sonore + tapis souris + nbx jx : 6 000 F. **Luca PETRONE, 11, rue Servandoni, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.29.33.64.**

Vds Amiga 500 + A501 + drive + joy + nbx disks (gar. 20 mois) : 4 500 F. Atari 520 STE + jx TBE : 2 000 F. **Vincent BRUNI, 4, allée des Marronniers, 78480, Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.65.76.11.**

Vds jx orig. Amiga Kalaan : 200fF, Power Drift : 70 F, Add Champions Of Krynn : 225 F, Compil Les Justiciers : 150 F. **Adrien MAILLARD, 2, villa Bourgeois, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.44.57.02.**

Vds jx orig. sur Amiga : Dragon Ninja, Robocop, Rambo 3, Wilo Streets, Captain Blood, Sword Of Sodan, Manne. + bte de rgt : 700 F. **Patrice DUPONT, 4, allée des Hêtres, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.71.25.**

Vds A500 + mono. coul. + ext. 512 Ko + prise MIDI + disks + joy + revues (TBE) : 5 000 F. **David FERNANDES, 6, rue du Petit Quincy, 91480, Quincy-sous-Senart. Tél. : (16-1) 69.00.41.39.**

Vds Amiga 500 + jx 2 900 F + impr. MPS 1230 + monit. coul. (1500) + C64 + 1541 + jx. **Pierre CROZAT, 167, av. Victor-Hugo, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.11.96.**

Vds Shadow Of The Beast sur Amiga : 100 F (original) et les Voyageurs du Tmps sur ST : 90 F. **Philippe DACOSTA, 29, rue Marx Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.02.90.**

STOP ! vds Amiga 500 avec drive ext. (très pratique) plus plein de surprises : 2990 F (sacrifié) ! ! ! **Bruno ZERBOV, 97 bd de Magenta, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.24.90.**

Vds Amiga 500 + souris + Ext. Mém. + lect. Ext. + joys Cobra, le tout 3 500 F (tt ss embal. d'orig.). **Patrick TANG, 84, bd Masséna, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.47.29.**

Vds nbx orig. sur C64 (K7 – disc) Arcade/Wargame/Stratégie. **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.**

Vds impr. Okimate 20 pour C64, état neuf : 600 F. **Stéphane HANNEQUIN, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.**

Amiga 2000, 2 drive px : 12 600 FF. Impr. NEC P6 + Color Kit Disk jx /util. **Carole OBERLE, Erlenweg 25, 3028 Spiegel Berne (Suisse). Tél. : 31.53.68.05.**

Vds Amiga 500 + câble Péri. + souris + joy + nbx jx et VGA Basic + doc. **Patrick BEJEAN, 15, av. Concorde, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.32.34.**

Vds C128D + monit. 1901 (coul. 80 coul.) + 1531 + Autoform Basic (2 vol) + doc + nbx disk avec prg. : 3 000 F. **Philippe FORT, 1, rue du Docteur Labbé, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.86.55.**

Vds disque dur AS90 + 2 méga de Ram pour Amiga 500 Px : 4 600 F. **Laurent BURNIER, 287, rue de la Fin, 74460 Marnaz. Tél. : 50.98.54.49.**

Vds Amiga 500 + monit. HR 1084S + Phaser + joy + nbx disks, sup. état : 4 000 F à déb. **Laurent MADURAUD, 19, allée H. Sellier, 92800 Puteaux-La-Défense. Tél. : (16-1) 47.75.38.42.**

Vds Amiga 500 + A501 + monit. 1084 + impri. coul. Okimate + 2e drive à déb. : 7 500fF. **Frédéric COTTENS, 220, rue de Belloy, 60490 Réssons-sur-Matz. Tél. : 44.42.61.33.**

Vds jx orig. pour Amiga : Bomber Mission, disk 1 et Gunship : 150 F chaque. **Jérôme LAVATELLI, 17, Vy-Des-Mores (Commugny (VD) Suisse. Tél. : 7.76.38.05.**

Vds nbx jx sur Amiga, poss. éch. Rech 206 éduc. **Rachid Chekalil, 1, allée Henri Wallon, 95100 Argenteuil.**

Vds Amiga 2000 Comp. PC At + monit. 1084 + 30 DK + 5 orig. + 3 bts rgt gar. 1 an. Px : 12 200 F. **Patrick SOULIER, 46, rue de Fresnes-L'Hay-Les-Roses. Tél. : (16-1) 43.50.87.43.**

Amiga orig. Maupiti 200 F, immortal 160 F, Seuck 150 F, Rocketrang : 150 F, Explora : 100 F, Dominator Custodian : 50 F ou 750 F, le tout. **Laurent GOURDET, 25, rue Pierre et Angèle le Hen, 94450 Limeil Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.18.05.**

Vds Amiga 500 + 60 disks, jx , util. + man. + péri. + souris + livres. TB px. Port gratuit. **Arnaud MORIN, Apt. 352, « Les Goëlands » av. Kennedy, 27300 Bernay. Tél. : 32.43.65.45.**

Vds Amiga 500 + lect. ext. + ext 1 méga + Moni. 1084S + nbx logs + joys + ampli (2 x 4 W). AGE : 1 an 1/2 (10/89) : 5 000 F. **Arnaud BAILLY, 234, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.06.97.**

Vds C128D + jx + Jane 128 : 1 500 F. Vds 3 cons. jx + cart. : 700 F. **Loïc CHARPENTIER, 27, av. du Gal.-de-Gaulle, Bt. E12, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.24.49.**

Vds, jeu Amiga, Kick Off 2, v. française, 1 mois : 150 F, ch. Ext. moins de 350 F. **Sébastien AOUJI – VÉRITÉ, 5, bd Voltaire, 92600 Asnière. Tél. : (16-1) 47.91.12.87.**

Vds pour Amiga (sauf 1000) (interface, 4 joys + hot Ball : 80 F, Iron Trackers 30 : 100 F les 2. **Christophe SUDICH, 318, rue Delfié. Tél. : 21.26.11.34.**

Vds jx orig. Amiga Basteroids + 'G. Nius + Excalibur : 100 F, Panza Kick : 100 F, New Zealand : 100 F, U.N. Squadron : 150 F. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'ARBRET. Tél. : 21.48.28.29.**

Vds jx orig. Amiga 500 entre 80 et 140 F. Awesome, Bat, explora 3, Robocop 2, Tennis Cup, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds A500 + ext. 1M + mon. coul. + Gar. 1 an + nbx jx orig. : le tout 5 500 F, à déb. **Jean-François NICCOLAI, 23, rue Louis-Pouey, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.06.92.**

Vds jx orig. Amiga. Infestation, Indy 500, Falcon, Bomber, ess. l'ens. : 500fF. **Michaël LE MEUR, 8, allée d'Andrézieux, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.64.71.95.**

Vds C128D + imp. 801 + monit. coul. 1801 + 1530 + plus de nbx jx et utils. TBE. Px : 5 00 F. **Gérald BOIS, Cidex 424 bis, 06330 Roquefort-les-Pins. Tél. : 93.77.16.59.**

Vds Digital Vidi – Amiga : 1 200 F. Impr. Star LC10 : 1 200 F. TV 36 cm Pal/Secam Samsung (env. 6 mois) : 1 200 F. Demos : 12 F/disk. **David. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds C64 + 1541 + lect. K7 + nbx jeux + joy + livres + bts d'orig. le tout : 2 000 F. **Sébastien MONCHAUX, 44, av. de Sceaux, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.35.99.**

Vds 65 disq. jx pour C64/128 sans instructions, plusieurs par disq. : 1 000 F le tout, plus 2 joys pour : 100 F.

Boris TCHERTKOFF, 46, Dom. de Bel-Ebat, 78170 La Celle St-Cloud. **(16-1) 39.69.54.76.**

Vds C64 mon. coul. + lect. disk. + lect. cass. + imp. + plus de 100 jx + doc. Px : 2 000 F. Rs tél. **Olivier DENEEF, Semaphore de Neuville les Dieppe, 76370 Neuville-Les-Dieppe. Tél. : 35.84.23.82.**

Vds jx sur Amiga à px intéres. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (A.M.).**

Vds FAERY Tale Adventure pour Amiga : 150 F, port compris. **Gaëtan MARENGO, 132, rue de Charlieu, 42300 ROANNE. Tél. : 77.72.95.13.**

Pour Amiga : Sidecar PC. 990 F ; Clavier : 400 F ; Carte Mère : 650 F, imp. Star : 500 F ; Ach. Drive pour Atari XL. **Rémy PAYEN, 34, av. de Lorraine, 87290 Chateauponsac. Tél. : 55.76.52.11.**

vds Starterkit (A500) + mon. coul. + bte Rgt + 100 jx + 4 joys + docs. Px : 4 000 F. Urgent ! ! ! Dépêchez-vous ! ! Vite !

PETITES ANNONCES

! . **Mallory VOULOIR, 1, place de Grand, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.**

Amiga vds jx A.T. bas px. possède News (total Recall, Great Courts 2...). **Hugues DUVAUCHELLE, 68, rue de Castille, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.00.07.**

Vds pour Amiga 500 Sim City à 150 F. **Rémi BERNARDIN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.61.77.**

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (A.M.).**

Vds Amiga 500 gar. 1 an + ext. 512 Ko + orig. Amos + nbx disk + bte rgt + 2 joy. État neuf : 4 000 F. **Laurent FONTANELLI, 45, Bergerie Ouest, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.35.90.**

Vds jx orig. Amiga ou éch. contre jx stratégie Wargame. Ach lect. Px sacrifié. **Métallica PHYLOTHRAX, 21, rue Étienne Marcel, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.51.75.64 (ap. 19 h).**

Amiga : lect. 3 1/2 ext. pour Amiga sous gar. jamais fonctionné. Px Fou ! 450 F. **Michel DUBREUIL, 68, rue de Silly Boulogne Billancourt. Tél. : 46.04.80.37.**

Vds pour Amiga orig. : Shadow Of The Beast, O. Stealth, Wings, Sim City... : 150 F chacun + DMCS (musique) : 400 F. **Patrick DIEZ, 131, cité A. Croizat, Bât. 5, 69700 Givors. Tél. : 78.07.10.10.**

Vds 128 S + manuel + nbx jx + prise péri., à déb. 2 500 F. TBE. **Christian MARTINEZ, 7, rue Frédéric Chopin, Av. de Chabeuil, Bt La Barcarolle, 26000 Valence (Week-end). Tél. : 75.42.58.67.**

Vds 70 jx Amiga. **Laurent BIASIZZO, 16, av. Patton, 77160 Saint-Brice. Tél. : (16-1) 64.00.10.24 (ap. 20 h).**

Vds Amiga 500 + monit. coul. 1084S + TR. nbx jx et util. 4 000 F. Vds aussi imp. LX 800 : 1 000 F. Le tout en parf. état. **Emmanuel BIARD, 32, rue Jean-Jaurès, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.75.81.**

Vds jx sur Amiga 500. **Jérôme ou Laurent BOSC, 18 bis, av. du Chemin de Fer, 78480 Verneuil. Tél. : (16-1) 39.65.60.79.**

Vds Commodore impri. Citizen, 120D pour 64/128 – 850 F. Moni. coul. Péri. RVB. : 850 F. **Boris TCHERTKOFF, 46, Dom-Bel-Ebat, 78170 La Celle St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.54.76.**

Stop ! Vds C64 : 600 F + jx (donne, si on prend le tout, écran monoch. **Mathieu HERNOUT, 314, rue Nationale, 62290 Noeux. Tél. : 21.26.32.64.**

Vds orig. Amiga : After The War, Chase HQ, Black Tiger, Dominator : de 50 à 120 F ou 250 F les 4 + New. **Vincent GENTIL, Larguil, 38330 Saint-Ismier. Tél. : 76.52.24.49.**

C64 + lect. disk + écran coul. + jx + B. données + TBE : 1 800 F. Imprim. MPS 803 + Tract. List/NGS : 950 F. **Claudine STEFFAN, 47 bis, rue de Frémur, 49000 Angers. Tél. : 41.87.18.31.**

Vds Amiga 1000 TBE + logiciels + livres : 2 500 F. Vds aussi Perfect Sound : 600 F. **Laurent DESQUIREZ, 11, bd Edgard Quinet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.74.41.**

Amiga Commodore. Vds Ext. Mémo. A501 Commodore. Px : 400 F. **Jean-Charles, FACCIO, Bât. Baldet, bd Paul-Ramadier, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.73.46.**

Vds lect. 3 1/2, dbl face pour Amiga (état neuf), embal. bte. Px : à déb. **Paris. Tél. : (16-1) 43.77.83.67.**

Vds Commodore 64 avec lect. de disks, clavier impri. graphique, 3 man., nbx jx : 2 500 F. **Jean-François CAMAZZOLA, 34, rue Sainte, 13001 Marseille. Tél. : 91.55.54.18.**

A 500 + A501 + mon. coul. + impri. Citizen 120D + nbx orig. : FSII F18, F29, F19, Superbase etc. 5 500 F. **Éric FIGOUR, 7, rue de la Goutte d'eau. Tél. : 95000 Vaureal.(16-1) 34.21.05.24.**

Wings : 200 F ; Midwinter (VF) : 250 F ; Indiana Jones Avent. (VF) : 200 F, orig. A500 (Neuf). Ech. aussi. **Christophe DE ZAN, Alton, 73220 Aiguebelle.**

COMPATIBLES PC

Vends PC 1512 DD CGA coul. TBE avec logiciels de base : 5 000 F ; disk dur 40 Mo SG 2 000 F coproces. 8087-2. **Daniel AUGOYAT, 17, ch. des Mouilles, 69290 Grezieu-La-Varenne. Tél. : 78.57.37.61.**

Vds PC 1512 DD coul. + nbrx jx + util. + Kit téléchar. + souris + 2 joys. TBE + revues. Px : 5 000 F. **Jérôme CASABIANCA, Plan, Chemin de la Creuse, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. : 50.20.09.51.**

Vds PC Tandy, étendu 640 Ko, + logiciels divers + joys + jx + impri. (+ papier) + disq. vierges. **Jérôme CINTAS, « Moulis », 82710 Bessols. Tél. : 63.02.96.62.**

Vds PC W8256 + imp. + DAO + Dt PAO + Basic + t. t texte + nbx jx : Batman + Jbond + tetris. ass. + 20 util. valeur 5 800 F, vendu : 2 500 F. **Rafick BOUDJEBLA, 2, impasse Victor-Schoelcher, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.15.64.**

Vds sur PC Modem V21/V23 Kortex. Vds aussi jx orig. 5 1/4. **Sébastien DOUCHE, 26, 28, rue du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.53.11.**

Vds pour PC 3 1/2 microsoft Works 1.05 + livre (orig.) 900 FF ou 5 000 FB ou éch. contre cons. Nintendo. **Frédéric FONTIGNY, rue des Déportés 17, B7100 Haine-Saint-Pierre (Belgique). Tél. : 064.122.09.53.**

Vds PC 640 k DD 20 Mo, 2 lect. (3 1/2, 5 1/4) CGA mono + souris + log. : (+ impri.) : 4 000 F (5 000 F). **Christophe DASSE, 96, av. de Paris, rés. Marivel, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.18.90.**

Vds jx sur PC 5 1/4 (Indy ; Émotion ; Pipe' Mania ; Gunship, LHX Attack (Mopper, ...) de 120 à 250 F. **Emmanuel ADAM, 3, rue Honoré Broutelle, 72000 Le Man. Tél. : 43.76.21.71.**

Stop ! Vds nbx jx pour PC 3 1/2 pas trop cher : Budokan, Crazy Cars 1.2, Maya etc. **Raymond DUPAIN, 160, ch. Coste Floride Q. Castellane, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.35.35 (hr. repas).**

Vds PC 2086 + jeux et util. (MS-DOS, Window, Works...) Monit. coul. VGA, Disks 3 1/2 + man., TBE : 6 550 F. **Yvan TRAVERSIER, 37 A, rue des Écoles, 26140 St-Rambert d'Albon. Tél. : 75.31.11.16.**

Vds PC 1512 coul. SD nbx. jx et util. (word multiplan) + carte PC pour Joys. : 8 000 F. **Arnaud PHILIPPE, 52, rue Général de Gaulle, Chantraine. Tél. : 29.82.52.31.**

Vds orig. de Midwinter sur PC avec bte et notice d'orig. px : 140 F. **Arnaud BERTIN, 12, avenue de la Marguerite, 78110 Le-Vésinet.**

Av. Sharp PC 8500 portable, 2 lect. 3 5, 720 Ko nbx jx : Tetris util. : Multiplan... Px : 6 000 F. **Stéphane DIDIER, 49, rue des Perdrix, 17420 Saint-Palais-sur-Mer. Tél. : 46.23.33.00.**

Vds PC 1640, couleur EGA, DD, Souris + GEM + jx TBE, px : 6 000 F. **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220, Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds sur PC 525 : dble. Dragon 1 et 2, Ferrari, Italie 90, Crazy Cars... 100 à 150 F. **Olivier MULLARD, 11, Square Arribe Labourt, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.68.36.**

Vds PC 1512 SD coul. + nbx logiciels + docs : 5 000 F. **Stéphane FRADIN, Le-Bois-Colin, 85690 Notre-Dame De Monts. Tél. : 51.58.88.23.**

Vds pour IBM PC : Indy Aventure, Greats Court, F16 Combat Pilot : 225 F l'un, Zark Mackraken : 175 F. **Florent BONNARD, 10, rue Danton, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.73.30.**

Vds PC 2086 : VGA, 3 1/2 + jx et util. (Works, Window, Paint...) + souris et man. neuf : 10 000 F, vendu : 6 550 F. **Yvan TRAVERSIER, 37 A, rue des Écoles, 26140 St-Rambert d'Albon. Tél. : 75.31.11.16.**

Vds Tandy PC 640 K, 5 1/4, 16 coul. + imp. + souris + nbx jx + doc. TBE. Px : 7 000 F. **Txomin, TOYOS, Cité EDF, 11140 AXAT. Tél. : 68.20.59.81.**

Vds jx pour PC 5 1/4 : Bobmorane (55 F), Zombi (85 F), Iznogoud (65), les P.D.V.2 (75), D. Dragon (95), échelon (45) (orig.). **Davy CLOUET, Beaucourt, Mauves-sur-Loire. Tél. : 40.25.55.40.**

Stop ! Vds jx orig. dans leur Bte. : Great Courts, Les voyageurs, Test Drive III, ISC, ECC. IBM PC, px à déb. **François BARBOT, 37, Hameau des Aubredes, 83480 Puget-sur-Argens. Tél. : 94.45.29.17.**

Vds PC AT VGA 256 neuf s/gar., px très intéres. « à saisir » + carte Soundblaster : 1 000 F. **Philippe /Silva GILLES / STEEVE, 10, rue de Champagne, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.23.03.**

Vds PC 1512 SD Monoch. + souris + joy + nbx log. + manuel TBE px : 3 500 F. Écrire rép. ass. **Jean-Christophe RAMOS, 22, allée Georges-Péretti, St-Eutrope, 13100 Aix-en-provence.**

Vds nbx jx pour PC tous orig. Px entre 50 et 100 F. **Frédéric COSSON, 2, rue Jules-Jouy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.87.50 entre 10 h et 20 h ou écrire, tél. recommandé.**

Vds jx pour PC 3 1/2 (Italy 90, Centurion, Wildstreet, Manathan Dealers ope. Harrier). **Loïc NAVE, 29, q.u Beauchamps, 13630 Eyragues. Tél. : 90.92.84.42.**

Vds PC 1515 coul. DD + disk dur 30 Méga + nbrx logiciels : 7 900 F ou vds A500 + joys + nbx jx (captive, Unreal...) + gar. 1 an et demi : 3 200 F. **Jean-François, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.09.22.35.**

Vds orig. pour PC 1 1/4 Italy 90 ch. of Krynn ; Midwinter ; escape From Hell ; Heroe of the lance. **Jean-Pierre DUBOIS, rue Tournefort, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.65.31.**

Vds PC 1512 DD coul. + nbx logiciels + livres : 3 500 F. **Bruno RAMIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.63.21.**

Vds jx orig. (Targhan, DDI, menace) 150 F + adapt. TV-PC coul. pour IBM, PC, pas sérieux s'abst. **Philippe GORGUEIRA, 111, rue Danielle Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.74.13.**

Vds PC Tandy 16 couls, 640 Ko, mon. coul., lects 3 1/2 et 5 1/4, horloge, Dos 3.2, carte son, logiciels : 6 000 F. **Pierre-Olivier PENTECOTE, 2, rue des Bosselles, 44200 Nantes. Tél. : 40.35.12.72.**

Vds lect. ext. 5 1/4 (360 Ko) pour PC 2000. TBE : 800 F. **Stéphane TIGE. Tél. : 97.55.79.24.**

Vds PC 1512 Amstrad 512 Ko av. mon. mono + 40 jx de stratégie et d'action + souris + btier 3 200 F. **Nicolas DUBREUCQ, 260, rue Abel-Depret Frai Marai, 59500 Douai. Tél. : 27.87.57.01.**

PC Olivetti M24-8086 à 8 Mhz – 640 Ko, 2 lect. 360 k 5 1/4, carte CGA, monit. Monoch., 20 disk : 4 700 F. **Bertrand, 91150 Étampes. Tél. : (16-1) 64.94.10.29.**

Vds PC DD 115 Mo : 4 000 F, DD SCS 180 Mo : 3 500 F, nec multisync 3 500 F, 3 1/2 : 500 F, EGA/VGA : 400 F, DD 10 Mo : 500 F, 80287 : 500 F. **Laurent DUPUIS, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.08.63.**

Vds Urg., PC XT, portable, IBIM 5 1/4, CGA, coul. TBE : 6 000 F (à déb.) **Alexis CHESNAU, 29, bd Président Roosevelt, 78110 Le-Vésinet. Tél. : (16-1) 30.53.01.35.**

Vds Sharp PC 1403 ordi. de poche prg. en basic et scientif. + progs util. et jx px : 550 F. **Stéphane REGIGIO, Tormery Chignin, 73800 Montmelian. Tél. : 79.28.12.92.**

Vds pour PC nbx jx orig. (FS4, Centurion, Blue Max, F16, Wolfpack, Pirate, Indianapolis 500, etc). **Claude DUPONT, 11 bis, Cours Gershwin, 77185 Lognes.**

PC Vds : The Last Ninja : 100 F, Silent Service : 100 F, Cunflict in Vietnam : 130 F, PC 1512 Hit 50 F, Le tout : 320 F. **Guillaume DEUTSCH, 16, rue du Haut Bourgeois, 54000 Nancy. Tél. : 83.32.73.96 (après 20 h).**

Vds Logiciel éduc. : « Le Labyrint Hed'Orthophus » pour IBM PC et compatibles, pour les 8/10 ans vendu : 100 F. **Éric CAMILLERI, 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. : 93.84.49.52.**

Vds PC 1512 coul. 640 Ko + 2 drive 5 1/4 + HD 20 Mo + copro. Math. 8087 + impri. + nbx log. (Appl. tech & autres) : 7 500 F. **Marc ALLAIN, 92, route de Livry, 77000 Vaux-Le-Pénil. Tél. : (16-1) 60.68.07.99.**

Vds PC 1512 DD mono Amstrad + souris + joys + ext. 640K et mbl. informatique + utils + Dos + Gem, TBE : 3 900 F. **Jean-François VALACH, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.58.60.62.**

Vds PC/XT 8088 640 Ko, 2 lect. 5 1/4 et 3 1/2, écran CGA coul. : 4 500 F. **Olivier AESCHBACHER, 64, av. d'Aulnay, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.22.79.**

Vds PC XT portable Epson, 2 x 720 k + LCD : 4 500 F port folio + Ram 64 k + interf. série + Turbo Pasal 3.0. : 3 000 F. **Claude DAVY, 17, rue Étienne Marcel, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.61.60.**

PC : Vds ou éch. Dbl-Dragon org. pour 3 1/2 pas. boî. neuf px : 125 F ou contre Cabal org. neuf, avec btier, 5 1/4. **Arnaud ALIBERT, 43, rue Pierre-Loti, 22590, Pordic. Tél. : 96.79.08.48 (après 5 h 30).**

PC vds Explora 2 (5 1/4), Indy Aventure (5 1/4), Populous (3 1/2) 100 F l'un. **Boris KOKOSZKO, 14, rue Jules-Guesde, 62800 Lievin.**

Vds PC 1512 DD couls + modem + imprim. 120 D + qques logiciels : 7 000 F à déb. **Éric DUPUID, 91640 Fontenay. Tél. : (16-1) 64.58.92.33.**

Vds Disk dur PC 20 méga : 1 000 F et 40 méga : 1 600 F MFM. **Yvon BRECHENMACHER, Rés. le Liers, bat. Baudelaire, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.43.97.**

Vds disk dur 40 Mo/28 ms, demi-haut, format 3 1/2 + carte contrôleur. Neuf 11/90, pour PC le tt : 2 200 F. **Laurent, 91 Igny. Tél. : (16-1) 69.41.11.20.**

A saisir, vds PC 1512 SD CGA + Soft + int. PC (coul.) : 3 500 F, vds, éch. news sur ST. **Bruno LANTOINE, Hameau de Grand Marché, 77510 Rebais.**

Rech. Schéma câble CGA pour relier Sinclair PC 200 à monit. 1084 S util. Pub 3 1/2 PC mode CGA. **Pierre SOGNO, La Gligre, 73240 St-Genix-sur-Guigre.**

Vds PC 1512 SD coul. + cart. Joy + (jx. et log. orig. val. 2 000 F) + nbx disk vierg. + 300 étiquet. le tout 5 000 F (mai 90). **Xavier OGER, 10, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.46.28.**

Vds PC 1640 EGA coul. + HD 20 + 640 Ko + lect. 5 1+4 + souris + joys + nbx logiciels : 9 000 F (ach. : 15 600 F). **Pascal BRIMONT, 1, rue du Panorama, 72700 Saint-Georges-du-Bois. Tél. : 43.47.13.11.**

Vds PC 1512 SD 640 Ko Monoch. CGA + souris + jx + sys. Dos + log. + doc : 13 000 F. **Cédric POULLOT, 10, rue Madame de Sévigné, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.44.18.84.**

Vds orig. PC : Bttfutur 2, Ghostbuster 2, Mach 3, Fire, Lastininja 2, Heli, Time B, Andit, P47... 1 : 150 F, 3 : 400. **Vorasith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.57.47.**

Vds jx origi. pour IBM : Silent Service 2, Waterloo, Sim City, Samuraï, 688, Centurion : 120 F pce. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Élancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Urgent vds PC 1512 DD coul. + 2 joy + carte + jx + livres + emb. orig. TBE 89. **Claude BILLERIT, 1, rue Vidal de la Blache, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.60.88.94.**

Vds lect. disk Sharp CE 140 F (PC 1403, 25, 60, 1360) : 1 300 F (TBE) + impr. CE 126P : 400 F (TBE) + Powermonger (à 500) : 140 F. **Nicolas ROOS, 87, Grand-Rue, 67500 Haguenau. Tél. : 88.36.51.85.**

Vds carte son Sound Blaster Neuve, 1 450 F + logiciels orig. sur PC (jx) de 20 à 150 F. Liste/dem. **Nicolas ZUMBIEHL, 3 bis, rue Bergier, 63000 Clermont-Fd. Tél. : 73.92.33.07.**

Vds pour PC carte Ad-Lib neuve, gar., px : 990 F (cause dbl emploi). **Thierry LARDOT, 45 bis, rue du Chemin de Fer, 91510 Lardy. Tél. : (16-1) 64.56.48.59.**

Vds pour PC 3 1/2 Nighbreed (Avent) et ope. Steahlt : 150 F pce, les deux 250 F. Ch. contact sur Paris. **Nicolas LHUILLERY, 288, av. d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.99.18.50.**

Vds PC – 386 SX Ram 4 Mo DD 40 Mo souris 5 1/4 + 3 1/2 VGA coul. Sound Blaster, px : 15 000 F. **Jacques DEVROC, Bat. E3, « Vert Bocage I », 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

THOMSON

Vds jx TO, et MO, Thomson (Crazy – Cars, Chicago 90, Top Gun, Indiana Jones, etc.) en K7 et D7, px : 30 à 90 F. **Johann CHUPIN, 44, rue Savary, 49100 Angers. Tél. : 41.87.90.97 (ap. 19 h).**

Vds TO8 monit. coul. + lect. 3 1/2 + joy + crayon opt. + jx et éduc. + livres. TBE : 3 500F. **Stéphane DA SILVA, 3, Les Larris-Orangés, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.27.65.**

Vds pour Thomson imp. 40 CL prgo. 042 : 300 F K7 Pulsarz éliminator : 20 F ch. Liv « Forth manuel de référence ». **Pierre, Paris. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds jx en K7 pour MO6 + 08 et + 09 + Turbo Cup : 50 F. L'Arche du Cpt. Blood : 50 F, ts orig. **Éric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gieres. Tél. : 76.89.44.95.**

Vds jx Thomson à partir de 55 F. Dem. liste. **Nicolas JENFT, 37, av. de la République, 37300 Joué-Les-Tours.**

Vds TO16 XPDD compatible IBM 2 drives 5 1/4, écran coul., man., nbx logiciels TBE. Px : 3 600 F. **Frédéric ALLART, 33, passage des Roses, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.10.41.**

Vds nbx logic. (orig.) sur Thomson : liste contre envel. tbrée. Éch. Jx contre util. ou trait. textes. **Jean-François MASLONKA, 31, Pavillon Adler, 62300 Lens.**

Stop ! Vds TO8 : Unit. cent. + lect. disk 3 1/2, + lect. cass. + cray. opt. + 70 nbx + Cruides. Le tout TBE : 2 500 F. **Nicolas PROST, 5, rue des Capucines, 50230 Agon-Coutainville. Tél. : 33.47.26.42.**

Vds TO9, mon. coul., 2 joys, 22 orig. : 3 600 F. **Laurent BAILLET, 7, rue Sablière, 57260 Lindre-Basse. Tél. : 87.86.93.40.**

Vds pour TO8, 9 + 4 disq orig. (Wiz-Ball...), 40 F l'une + 2 livres de programmes Basic : 50 F l'un. Le tout : 200 F, Stéphane WITTENBERG, 16, rue des Grands-Maîtres, 37400 Amboise.

Vds pour Thomson Mo/To Logiciels en K7 et cart. (Sorcery : 50 F Arkanoïd : 50 F n° 10 : 50 F et autres). **Frédéric, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.74.**

Vds MO6 B+ crayon opt. + joy + nbx jx. : 1 300 F (à déb.) + synthé. Casio + 500 F + Mini-chaîne : 800 F Urgent. **Sébastien GRACIA, Hameau-de-Mirbel, 78980 Longnes. Tél. : (16-1) 30.42.41.58.**

Vds Thomson MO5 + Lep + C. opt. + 20 aine de jx + prgs Basic : 1 500 F. **Cyrille CLAUSTRE, Le Fegeard Droiturier, 03120 Lapalisse. Tél. : 70.58.12.88.**

Thomson : vds impr. 90 – 055 + rubans, papier, nbx logiciels orig. – 1 600 F, détail possible. **Daniel Bécane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.33.99.**

Vds TO8 + lect. 3 1/2 + jx le tout : 1 000 F (sans moni.). **Gaël ROLLET, « L'Epinette » Chapareillan, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.45.25.64.**

Vds PC Thomson disk dur 20 Mo + util. intég. écran CGA + souris + imp. + papier + revues. TBE (vds av. jx) : 10 000 F, à déb. **Stève LAPOUSSIN, 3, rue Charles-Louis, 51200 Epernay. Tél. : 26.55.33.75.**

Vend Thomson TO9, 4 jx + cray. opt. (Sapiens, Saxe) sans monit. **1 300 F. Tél. : Fabien DERIEUX, 3, rue de Ramousies, 59740 Felleries.27.59.05.81.**

Vds TO7 + ext. 16 K + lect K7 + cray. op. + 2 man. + nbx jx : 800 F à déb. **Olivier TRITONI, 44 bis, rue d'Estienne d'Orves, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.26.25.**

Vds TO8 + mon. coul. + lect. 3 1/2 + 2 man. + crayon opt. + nbx log. ori. + docs et livres : 3 000 F. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Komaron, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.40.71.**

Vds TO8 + monit. coul. + lect. de disk + crayon ot. + prise péri. + jx (20) à 2 900 F. **Cédric DELIGNAT, 75, rue Rou-**

get de l'Isle, 93160 Noisy-Le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.33.21.

Vds jx pour Thomson (disk) entre 80 et 120 F. **Christophe DAILLY, 29, av. de Poissy, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.42.90 (ap. 18 h).**

Vds MO5 + monit. coul. + livres de Prg + nbx jx. Px : 1 800 F à déb. **Thomas ROULLET, 10, allée des Feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.60.03.**

Vds Thomson MO6 + K7 de jx + mal. : 100 F avec les jx : 900 F sans les jx. **Géronimo POTIER, 59, av. Gabriel-Péri, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.71.27.16 (le soir).**

Vds TO9, TO7/70, livres, prgs, LED 5 1/4, PR90-S82, RS232, Ext. 64 Ko, ext. Vocal. Px à déb. **Christophe COUASNARD, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-La-Forêt. Tél. : (16-1) 46.31.77.36.**

Vds lect. 3 1/2 pour Thomson : 250 F. Vds control de disk CD 90 – 351, pour TO7, TO7, MO5/6 : 250 F. **Patrick MARIE, 14, rue Jean-XXII, 84130 Le Pontet. Tél. : 90.32.56.41.**

TO16 PC + monit. coul. + 1 joy + carte + lect. 5 1/4 + nbx jx + copier + util. Total : 6 300fF. **Sébastien VIVICORSI, 14, allée des Noyers, 63140 Chatel-Guyon. Tél. : (16-1) 73.86.24.90.**

Vds MO5 clavier + lec. K7 + crayon opt. + 2 jx + 2 joy. état neuf val. : 3 000 F, cédé : 1 500 F à déb. **Johann BAKHOUCHE, 364, av. de la Division-Leclerc, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.32.63.68.**

Vds TO7/70 + lect. K7 + 5 jx + crayon opt. le tout : 850 F. **Grégory GOBET, 11, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.34.48.73.**

Vds. TO16 PC S12 Ko, 2 lect. 5 1/4, mon. coul. + CGA + souris + tapis + logiciels + jx + docs. TBE : 6 000 F. **Jean-Luc LARUE, 221, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.82.18.**

Vds TO9 + monit. coul. + impr. + nbx disk (avec jx , util. et langages) + souris + 2 joys : 4 500fF à déb. **Fabrice GASNIER, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguenimes. Tél. : 87.95.67.29.**

Vds Thomson MO5 + nbx jx + manuel d'util. et de prg. Px : 900 F à déb. **Sébastien Blanchet, La Côte d'Herbeys, 38320 Eybens. Tél. : 76.73.66.76.**

Vds TO8 + mon. coul. + lect. dik + impr. + cordon impri. + crayon opt. + 30 jx : 5 000 F. **Georges Elzbieciak, 1, rue Littré, Blaye-les-Mines, 81400 Carmaux. Tél. : 63.36.73.49 (ap. 18 h).**

Stop affaire ! vds TO9 + nbx jx + 3 Gratuits + Trait. de Texte + cray. opt. TBE valeur : 6 000 F, vendu : 1 000 F. **Fabien COTHENET, 9, allée du 19-Mars-1362, 71330 St-Germain-du-Bois. Tél. : 85.72.07.51.**

Vds monit. Thomson TO8D très nbx logi. de jx et éduc. parfait état : 2 000 F. **Frédéric PUJO, 6 clos Perault, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.36.95.**

Vds TO8 Thomson + mon. coul. + lect. disk 3 1/5, + cray. Opt. + man. jx + livres + impri. + env 300 logiciels TBE. Px int. **Raphaël BRETOUR, Chemin du Moulin, 76630 Sauchay-Le-Bas. Tél. : 35.85.73.22.**

Affaire ! vds Thomson TO8 + lect. disk 3 1/2 + 11 disk. vierges + 13 super jx + manuel Basic. Px : 950 F à déb. **Julien SERFATY, 1, rue Clapeyron, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.25.42.**

Vds MO6 + 34 jx + 2 joys + crayon opt. : 1 500 F. **Olivier BATUDE, Artigues Landiras, 33720 Podensac. Tél. : 56.62.54.61 (ap. 18 h).**

Thomson : vds impr. 90 – 055 + Rubans et papier nbx logiciels orig. : 1 600 F, détail possible. **Daniel Bécane, 6, rue Port Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.33.99.**

Vds Thomson TO16 PCM. Ecran coul. + lect 512 k + manuel Basic + MSDOS + Modem val. : 3 800 F. **Éric de VILLAINES, La Belouze, 58130 Poiseux. Tél. : 86.60.41.08.**

Vds TO9 avec moni. coul., impr., souris, joys et nbx disk. Le tout : 4 000 F à déb. **Fabrice GASNIER, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.67.29.**

Vds TO8 + mon. coul. + lect. de disk + impr. + crayon opt. + nbx jx. Px : 5 000 F. **Georges ELZBIECIAK, 1, rue Littré, Blaye-Les-Mines, 81400 Carnaux. Tél. : 63.36.73.49.**

CONSOLES

Vds cons. SEGA + 3 man. + 10 jx (B-Outrun, Slapshot, Lord of the Sword, Wonderboy 1-2) : 2 500 F. **Nathaël CAND, 249, rue Edouard-Herriot, Montblanc, 34290 Servian. Tél. : 67.98.50.55.**

Vds SEGA 8 bits + phaser + quickjoy, 12/89 : 750 F + 2 jx. Vds honnête et sérieux ! **Sébastien DESCAMPS, 99, rue Saint-Pierre, 7340 Colfontaine, Belgique. Tél. : 065.66.59.35.**

Stop Vds cons. NEC Super Grafx + 2 jx (Devil Crush et Rabio Lepus). **Jean-David FERRAND, 10, allée des Platanes, 78340 Les clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.33.15. (après 19 h).**

Vds console NEC + 2 jx, px : 1 000 F et jeux NEC Bloody Wolf : 200 F, Shinobi : 200 F, F1 Circus : 250 F. **Sébastien RINGLER, quartier Resty, route de Bras, 83470 Saint-Maximin. Tél. : 94.78.07.22.**

Vds 4 super jx pour la Sega Megadrive 16 bits : For Wor et Rambo 3 et Alex Kidd : 300 F + Mys De : 350 F. **Michaël SABOUN, 13, avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42.**

Vds cons. Nintendo 3 joys + 7 jx + pist. Val. : 3 000 F, cédé 1 300 F. **David NAZÉ, 64/70, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.81.05. (Dem. David après 19 h sauf sam. et dim.).**

Vds Nintendo + 6 K7 (Mario Bros 1, Rygar, Kung Fu). Px : 1 000 F. **Stéphane BRUNATTI, 20, avenue de la Maladière, BTS 20E, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.68.09.**

Vds Sega Megadrive + 5 jx : 2 000 F. **Gwendal FEUILLET, 59, rue Saint-Antoine, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.37.62. (Demander Gwendal).**

Megadrive vds et ach. jx frcs ou jap. de 200 à 275 F, ch. contacts cools sur Lille. Passez un coup de fil. **Philippe BERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds cons. de jx Sega Master Systeme TBE + 4 jx + 2 man. Px : 900 F. **Sébastien COLLETAZ, 797, rue du Pré de l'Ane, 73000 Chambéry. Tél. : 79.72.02.90.**

Vds jx Nintendo (Turtles : 200 F, Mario Bros 2 : 200 F, Wizards & Warriors : 180 F, Castlevania : 180 F). **Grégory SAUSSE, 17 bis, rue Croix de l'Orme, 78630 Bures Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.60.61. (après 18 h).**

Vds Game Boy + 5 jx : 1 200 F (Batman + Spiderman + Nemesis + Tetris + TMNT. **Thomas PLESSIS, 5, rue du Manoir, 78630 Orgeval. Tél. : (16-1) 39.75.39.82.**

Vds un jeu de cons. Nintendo Skate or Die jamais utilisé. Val. : 360 F, vendu : 290 F. **Benoit DUPUREUR, 4, rue de la Veillée, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.22.00.02.**

Vds NEC 1 + 2 jx : 1 000 F. 10 jx à 230 F l'un ou 400 F les 2. **Jean-Christophe DUFRESNE, 40, Grande-Rue, 77150 Férolles. Tél. : (16-1) 60.02.26.91.**

Vds man. Speedking pour console Nintendo TBE. Val. : 185 F, vendue : 90 F. **Stéphane LAHMI, 90, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.06.71.**

Vds Sega 8 bits (nov. 89) + 3D + 5 jx (Spellcaster, Gol. Axe,...). Val. : 2 500 F, vendu : 1 200 F. Stick offert. **Hervé MOZZATI-WOLFIN, 32, rue Carnot, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.03.41.**

Vds cons. Sega 8 bits + Light Phaser + 3 jx : 500 F ou Sega + Light Phaser + 8 jx : 1 000 F. **Vincent BOISARD, 350, chemin des Trigands, 06640 Saint-Jeannet. Tél. : 93.24.73.71.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx. Vds Nintendo 8 bits + 6 jx. Px à déb. État neuf. Éch. jx NEC. Cherch. Basket. **Pierre CANLIA, réion Lyon. Tél. : 78.64.89.69.**

Vds Lynx + transfo. + Comlynx + écout. + manuels + 3 jx. Px incroyable : 1 300 F (val. : 2 100 F). **Lionel HAIUN, 81, route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.38.88.**

Vds cons. Sega 8 bits + 4 control pad + pist. + 15 jx récents : 2 500 F. Val. réelle : 5 000 F. **Yann BERTRAND, 34, rue des 15 Arpents, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 49.78.05.54.**

Vds cons. Sega 8 bits (neuve) + 2 man. + Alex Kidd II : 550 F. Vds jx Sega : Choplifter, Aztec Adventure : 150 F l'1. **Grégory MONIER, 263, rue Denis-Papin, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.59.05.**

Vds Sega 8 bits + lunettes 3D + phaser + nbx jx (Golden Axe, Wonderboy 3, etc.) : 4 900 F. Vente séparée : faire offre. **Stéphane KERNER, 6, rue des Selliers, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.69.77.96.**

Vds cons. Atari Lynx (06/90), TBE + Gauntlet, Electrocop, Slime World + TS cordons : 1 300 F. **Ivan LEROY, 37, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.55.40.89.**

Vds cons. NEC PC Engine + 5 jx (Formation Soccer, Heavy Unit...). Px : 1 500 F (après 17 h 30). **Thierry, 6, cours des Juilliottes, 94000 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.33.68.**

Vds jx NEC : Grandzort : 299 F, Battle Ace : 299 F, Ghouls'n Ghost : 299 F, Mister Heli : 299 F. **Clément MALDONADO, 29 bis, rue du Pré du Sud, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.32.64.**

Vds cons. Mégadrive japonaise + 2 man. + 9 jx (Moonwalker, Mickey, Alex Kid, etc.). Poss. vte sép. **Djamel BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.**

Vds Sega 8 bits + Shinobi + Hang-On + 2 man. + 1 joy Sega. Val. : 1 130 F, cédé : 500 F. **Tanguy-Emmanuel CLAVEL, 12, rue Servandoni, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.72.87.**

Vds cons. Nintendo+ man. Max + 6 jx. Vendu pour 2 200 F. **Olivier TABART, 8, allée des Bleuets, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 64.59.84.49.**

Vds Supergraphx + 3 jx et Mégadrive + 7 jx + 2e man. + monit. 1081 TBE. Px int. **Frédéric GASSMANN, 49, rue de Habsheim, 68170 Rixheim. Tél. : 89.64.28.55.**

Vds jx sur PC Engine : Superstar Soldier, Barumba, Blue Blink, Rastan 2, R-Type, Ninja Spirit de 100 à 250 F. **Mathieu CARRATIER, 15, rue Henri-Dunant, 95580 Margency. Tél. : (16-1) 39.59.39.04.**

NEC + CD ROM + interface + 3 joyrs + 23 jx (4 CD), le tout à 5 500 F. Pas de vtes sép. **Pascal PAMBRUN, 6, rue Saint-Denis, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.11.39.57. (après 20 h).**

Vds jx pour cons. Nintendo, Zelda I : 200 F, Rad-Racer : 180 F, Tennis : 10 F, Punch-Out : 180 F. TBE, urgent ! **Jean-Éric LE CONIAC, 129, rue des Landes, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.52.54.45.**

Vds cons. Neo-Geo + man. + 2 jx (Magician Lord + Nam 75) + gar. 8 mois. Cédée à 1 300 F (cause argent). **Arnaud SUISSA, 11, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.15.86.**

Vds cons. Nintendo NES + 7 jx + le phaser + 2 man., px à déb., pos. de vdre à part. **Anthony PIGEAT, 9, avenue Condorcet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.44.04.02.**

Vds cons. Nintendo + 9 jx (Zelda, Life Force, Gradius, Punch-Out, Rush'n Attack, Ghost'n Goblins,...) : 2 500 F. **Vincent RASCOL, 682, avenue Georges-Pompidou, 12400 Saint-Affrique. Tél. : 65.99.10.02.**

Vds cons. de jx Sega + 17 jx dont R-Type, Out Run, Golden Axe, Chasehq, Black Belt, etc. Prix : 3 500 F. **David BACHET, 9, allée des Bergeronettes, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.15.89.**

Vds nbx jx Sega entre 100 et 200 F (Bat, Out Run, Cal. Games, Dyn. Dux, Dead Angle, Golden Axe, World Games..., etc.). **Benjamin OLIEL, 55, av. Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.98.88.**

Mega ST 2 + Megafile 30 + monit. mono SM 124 + drive 720 ko ext. + nbx util. et jx. Vendu : 5 200 F. **Jean-Pierre FERET, 3, allée André-Ampère, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.79.31.**

Vds Sega 8 bits + 2 jx : 500 F. Vds MO5 + crayon opt. + lect. K7 + jx : 1 000 F. **Emmanuel GAUCHER, 268, av. de la Lanterne, Park Fabron, bât. A, 06200 Nice. Tél. : 93.83.54.77.**

Vds Sega Mégadrive + super jx + joy pro X1. Px : 4 500 F, vendu : 2 100 F ou éch. contre Neo-Geo. **Sébastien GUY, 10, rue des Hortensias, Les Hauts Viougues, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.15.62.**

Vds Sega Master System avec 3 jx (Thunderblade, Hang On) + 2 man. TBE : 550 F. **Guillaume ARMSPACH, 10, rue Saint-Exupéry, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.05.**

Vds jx Nintendo (parfait état : Zelda I : 300 F, Mario Bros 1 : 150 F, Simon's Guest, Dragon Ball, Double Drible : 250 F chaque, NES Max : 200 F. **Sébastien LACOMBE, allée de Théon, 17920 Breuillet. Tél. : 46.22.70.87.**

Vds Sega 8 bits + 2 ctrl pad + light phaser + 27 jx (Chase, Hq Golden, Axe, Rampage, Vigilante) : 2 200 F. **Philippe LACOMBE, 45, boulevard de la République, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 39.89.14.20.**

Vds jx Sega : 2 jx : 300 F (Psycho Fox, R-Type, Rocky, etc.) en tout 10 jx ou l'ens. : 1 400 F. **Richard PHAN, 10, rue de la Cascade, 33370 Artigue. Tél. : 56.06.70.30.**

Vds jx Megadrive japonaise : Last Battle, Batman, etc. : 200 F chacun. NEC : op. Wolf, For. Soccer... **Christophe VALTIER, 2 bis, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.98.42.**

Vds cons. Game Boy (emb. orig., ach. déc. 90) avec Tetris, Tennis, Qix, Golf. Val. : 1 150 F, vendu : 700 F. **Pascal JAIN, 15, avenue Henri-Regnault, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.17.33.**

Vds Lynx + Cal Games + Zarlor Mercenary + Slime Wokld + Electrocop + Gauntlet : 1 600 F. Vds jx Atari pas cher. **François FOURRIER, 23-25, rue des Petites Écuries. Tél. : (16-1) 42.46.25.49.**

Vds Sega 8 bits + pisto. + lunettes 3D + 4 jx (TBE). Val. : 2 000 F, cédé : 900 F. **Guillaume FOUCART, 8, rue Louis-Nogueres, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.72.76.93.**

Vds cons. NEC PC Engine + 4 jx + 2 man. + dbleur (gar.). Px : 1 100 F. **Éric BONFILS, 137, av. Docteur-Vaillant, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.40.33.41.**

Vds 16 jx Nintendo (prq tous les hits). Moyenne de px : 220 F, TBE (Rygar, Lyng, Metal Gear,...). **Emmanuel ou David TERME, 212, avenue d'Ares, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14.**

Vds Sega 8 bits avec 11 jx. État moyen. Val. réelle : + de 3 500 F. vendu : 1 600 F. **Didier HOARAU, 819, rue Jean-Moulin, 77630 Arbonne Barbizon. Tél. : (16-1) 60.66.27.59.**

PETITES ANNONCES

Vds cons. PC Engine + 7 jx : 1 900 F ou éch. contre Megadrive ou contre Amstrad 6128 ou 464 + jx. **Sébastien MAILLARD, rue Sacco Evenzetti, tour Veruda, porte 52, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.51.31.**

Vds jx Nintendo ou éch. (Punch out Castlevania...). Ch. man. turbo et ch. Dble Dragon II à bas px. **Nicolas LOPEZ, 5, rue Castillon, 34200 Sète. Tél. : 67.51.46.11.**

Vds 3 K7 vidéo Nintendo : Donkeykong, Wreckingcrew, Balloonfight, BE : 500 F les 3. **Antoine JAILLETTE, 81, rue Octave-Bonnel, 27110 Le Neubourg. Tél. : 32.35.16.77.**

Vds de nbx K7 Megadrive. **Tél. : (16-1) 48.40.75.52. (dem. Gerald après 17 h).**

Vds cons. Sega + phaser + joy + 5 jx (Wonderboy 3, Spy vs Spy, etc.) : 900 F à déb. Vds jx Game Boy. **Tél. : (16-1) 69.81.87.88.**

Vds Supergraphx + formation Soccer : 1 500 F + vds jx NEC : 220 F l'un (Aero, PcKid, Beachvolley, Batman). **Sébastien PASSET, 308, rue Paul-Valéry, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.30.74.**

Vds mon. coul. 1084 stéréo TBE nov. 90 ss gar. + prise pour brancher ST Megadrive, etc. : 1 800 F (urg.). **Michel FÉVRIER, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.30.71.**

Vds Megadrive Japon 23/11/90 + 2e joy + 11 jx (Monaco 6P, Shadow Glaster, Ghouls'n Ghost..., etc.). Px : 2 900 F, vite. **Mohamed FALEK, 3, rue Jacques-Decour, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.52.70.**

Vds jx sur Sega 8 bits : Rastan, Quarter : 150 F l'un. Poss. éch. contre After Burner et lun. 3D. **Matthieu DOUEZ, 7, rue Michelet, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.16.71.**

Vds 1 cons. Nintendo avec 2 man. + un pist. + 13 jx. Px : 3 000 F. **Marc ELKAIM, 96, bld Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.66.46.**

Vds Nintendo (TBE) + 5 jx (Mario Bors 2, Cobra Triangle, Dragon-Ball, Trojan, Gyromite) + NES Adventage : 1 200 F. **Folco DE MATOS, 29, chemin de la Combette, 13210 Saint-Rémy-de-Provence. Tél. : -90.92.45.33. (après 20 h).**

Urgent ! Vds Sega + pist. + nbx jx (Altered Beast, Psycho Fox, Tennis Ace...), TBE : 2 000 F au lieu de 4 390 F vite. **Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.37.47.**

Vds cons. Megadrive + 3 jx. Px : 1 400 F. Vds supergrafx + 2 jx + tripleur + 2 man. + correcteur de couleur. Px : 2 300 F. Vds impr. coul. : 600 F. **Gildas. Tél. : 45.41.37.17.**

Vds cons. Sega + 2 man. + phaser + 3 jx intégrés + 5 jx (Wonder Boy 2 et 3, Enduro...) (TBE). Val. : 2 800 F, vendu : 900 F. **Christophe LAMBERTON, 2 bis, rue Pasteur, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.83.54.91.**

Vds cart. Sega 100 % neuves à prix sacrifiés : 100 F pces, les 5 : 450 F, jx récents : Galaxy Force, etc. **André LE CUZIAT, 77000 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.33.65.19.**

Vds Amstrad PCW 9512 + impr. + 10 disks + manuel + locoscript : 3 000 F. Val. neuf : 6 500 F. **Laurent LE GALL, 9, rue de l'Allée Verte, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 43.36.06.01.**

Vds Sega Master System + 2 jx (Hang-On, After Burner) + 2 man. excel. état : 600 F. **Renaud TASSET, 19, avenue de Saint-Simond, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.92.21. (a.-M.).**

Vds, éch. jeux NEC et Game Boy. NEC : St Dragon, Blue Blink, Gunhed GB, Dble Dragon, Batman, Hyperloderunner. **Manuel TAO, 1233, Lully 113b, rte de Soral, Suisse. Tél. : (022)757.7.56. (ap. 20h).**

Vds pour Megadrive japonaise : Golden Axe (260 F) et Strider (360 F) ou 480 F les deux, port compris. **Marie-Claude DOUCHY, 7, rue Franz-Léhar, app. 81, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.98.63.**

Vds cons. Sega 16 bits + 2 joys + Rambo + Golden Axe + Monacogp, neuve gar. 10 mois : 1 690 F. **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.76.56.**

Vds Sega 16 bits japonaise + World Cup Soccer + Strider + Shadox Dancer : 1 500 F (état neuf). **David MALDERA, lot. Champaviotte n° 4, 38120 Saint-Égrève. Tél. : 76.75.63.75.**

Vds cons. NES + Batman SMB2 Rygar. Val. : 1 870 F, vendu : 1 000 F. Urgent ! **Samir OUAHAB, 24, allée des Vanneaux, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.27.21.**

Vte d'une K7 en BE Wrstlemania sur Nintendo. Px : 200 F. **Moïse SZONEK, chemin de Veillence, 33160 Saint-Médard-en-Jalle Corbiac. Tél. : 56.95.99.57.**

Vds Megadrive + 1 man. + 1 joypad + 6 jx. Px : 2 800 F. **Nicolas LORENTE, rue du Pont Saint-Paul-les-Fonts, 30350 Connaux. Tél. : 66.82.02.11.**

Urgent ! Vds Sega 8 bits + 16 jx (Wonderboy 2, Y's, Captain Silver). Val. : 5 000 F, vendu : 2 500 F. **Emmanuel VILCOCQ, 7, rue Gérard de Nerval, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.97.79.**

Vds Amstrad CPC 464 avec adap. TV (sans moni.) + jx : 600 F à déb.. Urgent ! ! ! **Éric DELOS,2, rue de Rennes, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.41.91.73.**

Vds cons. Sega + 3 jx : Shinobi, W. 3, D. Dragon et le pist. : 700 F ou + 7 jx : 990 F (Psycho Fox, W1, 2, Y's...). **Jean-Christophe (le Mega-cool !) WERLI, 36, rue de la Mare Moreau, 77550 Moissy Cramavel. Tél. : (16-1) 60.60.42.67.**

Vds pour Nintendo : Super Marios Bros et Pin Ball avec les liverts pour 300 F les 2 ou 170 F pce. **Stéphane BOUVIER, Le Mas des Grailles, 04230 Cruis. Tél. : 92.77.04.83.**

Vds cons. Nintendo : Kung Fu, Sup. Mar. Bros, Exitbike, Soccer, Mach Rider, Rush'n Attack. Val. : 2 500 F, vds 1 500 F. **Franck MAILLET, 31, rue Bouret, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.81.54.**

Vds 8 jx Sega 8 bits + Phaser Crastan, Cloud Master, Zillion 2, etc.). Val. : 2 300 F, vendu : 1 000 F ou 150 F l'1. **Nicolas STIEDEL, 16 bis, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.89.17.**

Vds Game Boy avec Tetris et Puzznik. Val. : 835 F, vendu : 500 F, matériel ach. le 11/1/91, gar. de 6 mois. **Tél. : (16-1) 48.40.75.52. (dem. Gérald après 18 h).**

Vds Sega 8 bits + 2 jx (Tennis Ace, Psycho Fox) + Rapid Fire (24/01/90) : 1 200 F. **Didier DUPIL, 29, rue de la Convention, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 69.04.81.29.**

Vds Game Boy + 8 jx (Super Mario Land + Solar Striker + Snoopy + Flappy + Quarth + DR Mario + Qix + Tetris) : 1 200 F ! **Yvan BORAGNO, 13, bd des Frères-Voisin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.58.69.**

Supergraphx + 3 jx (Ghouls'n Ghost, Battle Ace, Grandzort) : 1 800 F. **Jean-Jacques CASANOVA. Tél. : 39.52.17.33.**

Vds jx Nintendo : Robowarrior, Kid Icarus, Ikari Warriors : 200 F l'un ou 500 F les trois. **David GOUYGOU, 31, avenue de Sarlat, 46200 Souillac. Tél. : 65.37.88.47. (h. r.).**

Cons. Nintendo + nbx jx + joys + NES Adventage + pist. et robot : 4 700 F + Sega et 4 jx : 1 000 F. **Ugo DE CHARETTE, 10, rue Eugène-Labiche, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.09.17.**

Vds Nintendo + 2 joys + NES Max + Advant. + pro + pisto. + 15 jx : Zelda II, Smbi II, Batm., Life Force... Val. : 8 000 F, cédé : 3 000 F. **Nicolas MULLER, 41, rue Diderot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.29.74. (après 19 h).**

Urgent ! Vds cons. Nintendo + 11 jx + pisto. + robot + man. Arcade (val. 5 000 F), vendu : 3 000 F, TBE. **Patrice GALLUCCIO, Moyenne corniche des Pugets, Le Clos des Pins, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.45.95.**

Vds Sega + man. + pisto. + 1 jeu (Zillion). Px : 550 F. **Karim KHALDI, 3, rue de Plaisance, 42800 Rive de Gier. Tél. : 77.75.85.67.**

Vds ou éch. jx NEC : Veigues, Fantasyz One : 200 F ctr Blodia, Klax, Tripleur, Tennis, Svolley, F1, Legenaxe, Foot,... **Martial DRÉVILLE, 49, rue Jules-Ferry, 59227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37.**

Vds cons. NEC (sept. 90) + joy + 3 jx : 1 100 ou 1 000 F. Possibilité de déplacement dans Paris. **Omar BENAISSA, 46, rue Ernest-Savart, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.89.19.**

Megadrive 16 bits fran., 6 K7 TBE : 2 500 F cause naissance. **Sylvain BELLANCOURT, 94, avenue de Verdun, Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Vds cons. Super Grafx (ss gar. 7 ms) + 7 jx. Px : 3 200 F. **Olivier LAURENT, 28, rue auguste-Vallaud, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.06.05.14.**

Salut ! Vds Game Boy val. : 590 F + Tennis + Castlevania + Spiderman, le tout : 950 F. **Cyril LECUYER, 4, avenue de Beaucaire, 30300 Jonquière Saint-Vincent. Tél. : 66.74.45.69.**

Vds Sega Master System + 3 jx (Out-Run, R-Type, Captain Silver). Px : 1 100 F, vds monit. coul. et mono. Amstrad. **Laurent AKKAR, 28, rue du 4-Septembre, 33400 Talence. Tél. : 56.37.41.59.**

Vds cart. NES Rygar, Megaman : 150 F pce et Ice Hokey, Gradius : 100 F pce. **Didier MALBEQUI, avenue Bailli de Suffren, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.72.87.00 W.-E. ou 91.67.01.67 semaine.**

Vds K7 NES 24 au choix dont : SMB 1 et 2, Zelda 1 et 2, Metal Gear, Castle Vania, Batman, Life Force, etc. : 250 F pce. **Mathieu CALLEJON, 114, rue Elie Gré, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.03.58.**

Vds K7 de cons. Nintendo : Link, Mario Bros 1 et 2, Metalgear 200 à 250 F la K7. **Arnaud LEFIN, 1, rue des Genêts, 02860 Bruyères et Montberault. Tél. : 23.24.77.03.**

Vds NES de base + 1 man. QS 128N + 7 hits. Cédé : 2 000 F (poss. éch. Mégadrive). Ach. aussi Megadri. Japon + K7. **Julien IAFRATE, 15, rue Victor-Hugo, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.34.43.**

Vds cons. Sega Megadrive + 3 jx (Strider, 6P mon., Phantasy Star III) : 2 000 F + jx Amiga (Unreal, space Ace...) orig. **Julien CHOULET, 89, boulevard des Côteaux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.75.37.**

Vds jx Sega Out run : 70 F, Golvellius : 150 F. **Jérémie SUIRO, 31, bld Chanzy, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.51.61.68.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx (Choplifter, Power Strike, Vigilante, Psycho Fox, Ghost House, Alex Kidd H.T.W.) : 1 900 F. **Frédéric GAILLARD, 4, place du Marché, 71330 Saint-Germain-du-Bois. Tél. : 85.72.07.93.**

Vds NEC 2 Supergrafx + un jeu (Gunhead 2), le tout en TBE pour 1 800 F (val. : 2 780 F). **Azouz GUIZANI, 12, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds Nintendo + 7 jx (Bionic, Commandi, Top Gun, Mario II, etc.) + 2 man. et joys. Val. : 3 600f, vendu : 3 000 F. **Frédéric PORTE, 97, le Bourg Cezac, 33620 Cavignac. Tél. : 57.68.60.29. (après 18 h 30).**

Sega 8 bits + 2 joy pad + 11 jx (Shinobi Chase HQ Wonder Boy III...) + 4 livres sur cons. (BE) : 2 000 F. **Frédéric PIOVESAN, 9, rue Mangin, 54660 Moutiers. Tél. : 82.46.25.07.**

Vds Sega 16 bits fran. + 2 jx : 1 000 F (déc. 90), GX 4000 + 2 jx : 500 F, Sega 8 bits + 2 jx : 400 F. **Christian CLINQUART, 27, rue du Quevalon, 62138 Douvrin. Tél. : 21.79.94.12.**

Vds Megadrive + joypad + Honestpad + XE 1 pro + transfo 1, 4A + 6 jx + câble Hi-Fi : 2 000 F. **Mario TEIXEIRA, 43, avenue Jean-Jaurès, 93310 Le Pré Saint-Gervaix. Tél. : (16-1) 48.91.89.04.**

Vds Sega 8 bits + 8 jx + 2 joys + jx : Altred Beast, Zillion 2, Ninja, Wonder Boy 3, after Burner... : 1 500 F ! Seulement en région. **David CIABRIN, Villa Jeanette, quartier Poretta, 20137 Porto Vecchio.**

Vds NEC + joy Pipds + 4 jx (Japan Warriors, Rock-on, Wonderboy 2...) : 1 700 F + vds jx Sega et ST. **Cyril TRAMASSET, 29, rue Georges-Rioux, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.31.37.84.**

Vds cons. Nintendo Sega + jx TBE, man. (NES Avantage) : 1 500 F. Vds séparé. **Alexis FALINSKI, 81, rue Marcelin-Berthelot, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 39.13.43.08.**

Vds CD ROM + 1 jeu (le roi Arthure) : 2 300 F, cons. NEC + For Sorccer + Psycho Chaser + Afterburner 2 : 1 800 F. **Grégory CHAREYRE, av. de la Promenade, 24570 Le Lardin Saint-Lazare. Tél. : 53.50.47.42.**

Vds ou éch. pour cons. Superfamicom, les jx Super Mario 4 et Pilots Wings. **Sylvain GUEGO, 2, allée de Platon, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.44.81.**

Vds Megadrive (état neuf) + 2 jx Ta Sujin et Tunderforcer. Merci d'avce. **Mehdi ZOUARI, 6, allée Fragonard, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.55.80. (après 19 h).**

Vds Megadrive avec 3 jx en BE : 2 000 F. **David LAUGEOIS, 80 ter, Grande Rue, résidence Le Belvédère, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.75.90. (le W.-E.).**

Stop ! Vds pour Nintendo Zelda 1 : 200 F, Robodemons : 220 F ou éch. contre un autre jeu. **Clément VILMIN, 58, rue des Loges, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.82.33.**

Vds cons. PC Engine + Wonder Boy + Super Volley-Ball + doubleur + 2 man. + éch. jx amiga. **Frédéric PARRES, Résidence Saint-Pierre, bât. 15, 13700 Marignane.**

A vdre cons. Nintendo, pistol., 9 jx : Bionic Commando, Xevious, Donkey Kong. Px : 5 000 F, laissé : 4 000 F. **Alban REAN, 61, route Nationale, Ormes, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.74.84.22. (après 5 h.).**

Vds Sega 8 bits + 2 man. et 8 jx (Golden Axe, Sjinobi, Rastan, Thunderblade, The Ninja, Secret Commando, Hangon, etc. : 2 200 F. **David ESTEVA, chemin de la Loire, 44880 Sautron. Tél. : 40.63.29.83.**

Vds Nintendo + 1 jeu : 400 F (port compris). Vds jx Sega (px modeste) : 100 à 200 F. **Jean-Baptiste COMBES, 2, rue Bassano, 30900 Nimes. Tél. : 66.23.63.61.**

Cons. Sega + Alex Kidd + 2 man. excel. état. Gar. 11 mois, val. : 749 F, cédé à 600 F. **Steve NKOUANANG, 118, avenue de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.07.81.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx (Wonder Boy 3, Psycho Fox, etc.) : 950 F. **Frédéric DEJADE, 147, rue de Bercy, 75012 Paris. Tél. : 43.45.86.10.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 5 jx (Dble Dragon, Rastan, Vigilante...). Valeur : 2 100 F, vendu : 1 100 F. **Arnaud RIBAK, 66, rue René-Boulanger, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.27.05.**

Vds cons. Sega 8 bits + monit. + nbx jx + 1 joy + lunettes 3D à 1 500 F neuve. **Jean-Marie ANTILOGUS, 66, rue Saint-Spire, 91100 Corbeil-essonne. Tél. : (16-1) 60.89.15.75.**

Vds 4 jx Sega : 150 F pce : After Burner, Golden Axe, Global Defense, Basket Ball, Nightmare. **Richard VE ? EZIANO, 17 E, rue des Bordeaux, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.85.56.**

Vds Game Boy + 2 jx (Tennis + Tetris) + alimentation et secteur. Le tout : 550 F. **Stéphane HAYAT, 6, allée de Moulin, résidence La Picarde Ville, 95680 Montlignon. Tél. : (16-1) 34.16.23.79.**

Urgent vds cons. Sega 8 bits + light phaser + 6 jx (dont 3 light pha.) + controle stick. Cédé : 1 100 F. **Sylvain TANQUEREL, 35, bld de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.16.82.**

Vds Gameboy + 5 jx + casque stéréo. Px à déb. Ch. contact sur Megadrive fran. **Freddy CHELLAOUI, 106, avenue du Maréchal Joffre, 94120 Val-de-Fontenay. Tél. : (16-1) 48.77.04.91.**

Vds 6 jx Nintendo tous à 200 F (Batman Punch-Out, Mario 2, Tortuje Ninja..., et console Nintendo : 0400F Mario). **Olivier KASPER, 3, place Bamboni, 69530 Bridgmais à Lyon. Tél. : 78.05.35.79.**

Vds cons. Sega 8 bits Master Syst. : 2 man. + lunette + pist. + 15 jx : 2 000 F le tout. **Xavier GUENZI, 28A, rue Montessuy, 91260 Juvisy. Tél. : (16-1) 69.21.54.52.**

Vds Sega 8 bits + lun. 3D + phaser + cpntrol stick + 12 jx (Casino, shinobi, Wboy, Tblade) : val. : 4 240 F, vendu : 2 100 F. **Xavier JANC, rue Boëtte, 59440 Marbaix. Tél. : 27.59.43.01.**

Vds jx Sega 8 bits entre 150 et 200 F (Dynamite Dux, After Burner, Shinobi, Black Belt, Kenseiden, etc. **Oscar GARCIA, 20-22, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.67.09.**

Vds Game Boy + 4 jx (Tetris, Golf, Qix-s, Marioland) + piles + câble vidéo Link + écouteurs. Val. : 1 190 F, vendu : 700 F. **Luc BONNEL, 17, rue Lamartine, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.46.25.**

Vds cons. NEC (TBE, gar. : 6 mois) + 2 joy + 12 jx (PC Kid, Shinobi...). Px : 550 F, urgent. **Olivier KEMPF, 13, rue Grange Dame Rose, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.45.37.**

Cons. Sega 8 bits + control-Stick + Rapid-Fire + Light-Phaser : 500 F, jx à 150 F : Ghostbusters, quartet... **Mathieu MATEOS, La petite rivière, 72440 Bouloire. Tél. : 43.35.97.09.**

Vds EXL 100 + 1 joy + 2 jx : 900 F à déb. urgent ! ! ! ou éch. contre jx Sega 8 bits de même val. (à déb.). **Ludovic PERINET, 9, avenue des Raplaous, 13330 Pelissanne. Tél. : 90.55.32.14.**

Vds Sega 8 bits + 2 joy + 2 jx : Rastan America, Besball : 900 F, neuf et tjs ss gar., urgent. **Emmanuel ZINI, 4, allée Elsa-Triolet, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.55.07.**

ECHANGES

Rech. contacts sérieux même déb. pour éch. jx et util. Env. vos listes. **Laurent LEGROS, 13, voie Châteaubriand, appt 16, 62000 Arras. Tél. : 21.23.35.58.**

A500 rech. contacts pour éch. de jx et util. Déb. bvenus. **Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Havlchin. Tél. : 27.38.06.38.**

Éch. ou vds orig. pour 520 ST : Les Voyageurs du temps, Quin Moonwalker, Sditting, Image, Capitain Fizz. **Philippe COPIN, 39, rue de l'Éperon, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.11.41.**

Éch. news sur STE de préf. sur Marseille. **Alexandre BAGUR, ZAC La Marcoucine, 39, avenue de l'Europe, 13830 Roquefort la Bedoule. Tél. : 42.73.21.47.**

Amiga 500 éch. ou vds news. Déb. ne pas s'abst. (rép. ass.). **M. MASTEAU, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.34.91.**

Éch. sur CPC 464 Amstrad K7 Panza, Kick Boxing, Sim City et autres jx... A bientôt. Env. liste. **François CHARBOUILLOT, Les Remparts, 01380 Dage-le-Chatel. Tél. : 85.36.32.53.**

Ch. contact sérieux pour éch. de logiciels. Poss. nbx news. Env. liste. **Régis DOMINIQUE, 2, place de la République, 57130 Ansy-sur-Moselle. Tél. : 87.30.95.03.**

Amiga 500 ch. contact, sources Seka, GFX, utils, divers, et surtout codeur, graphiste pour demo. **Gabriel POINSIGNON, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange.**

Amiga : éch. logs. Env. liste. **Franck PORTZ, A3, rue Guynemer, 79000 Niort. Tél. : 49.33.52.29.**

Salut ! ST éch. news seule. Déb. s'abst., peu sérieux également. Alors tél. moi ! Bye. **Dominique DIVERCHY, 42, rue Maurice-Ravel, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.79.85.85. (ap. 19 h).**

Éch. logiciels pour Atari ST... News et vieux. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeille, 78500 Sartrouville.**

Amiga éch. ou vds news et util. Déb. ne pas s'abst. Rép. ass. à 100 %. **Jean-Michel MANZI, Bt C10, Milan Sud, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.45.92.**

Éch. ou vds nouv. à bas px sur Atari ST et Amiga. Ch. cart. ; plan de tt hard sur ST. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Amiga 500 ch contacts pour éch. Poss. hot-news (Panza Kick, Boxing, ST Dragon...). **Éric GALICHET, 22, rue de la Chapelle, 35480 Guipry. Tél. : 99.34.23.07.**

Salut ! Je ch. Tie Breack version 520 ST, ATF 2. Merci d'avce. Bye. Écrivez vite ! ! ! **David CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne Distillerie, Bt B, n° 11, 34400 Lunel.**

Amiga 500 ch. contacts sérieux pr éch. de jx. Env. liste. Rép. ass. à 500 %. **Fabrice BIELMANN, La Cotze, 1838 Rougemont (Suisse).**

Atariman ch. contacts pour éch. de news. Poss. hyper news. Rép. à 100 %. Vds Sega 5 jx : 995 F. **Renaud SCOTT, 32, rue des romarins, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.42.03.71.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. jx et util., poss. nbx news. Env. liste. Rép. ass. **Claude MENVIELLE, 2, avenue des Pyrénées, 64400 Estos.**

Éch. news sur Amiga. **Bertrand NORTIER, 60, rue Camille-des-Moulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.31.29.66.**

Ch. corres. pour éch. de jx en disk pour Amstrad. **Cédric FETIS, 52, avenue Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.71.66.76.**

Atari STE ch. éduc. ou jx de réflexion ou util. et tt ce qui a un rapport avec le GFA Basic. **Yves LHOTELLIER, 71, rue Louis-Thuillier, 80000 Amiens. Tél. : 22.45.03.56.**

Dans Zelda 1 où trouver une troisième potion de vie. J'ai util. les dx que j'avais trouvé merci. **Thibault GONGGRYP, bd Hodoul, av. Femy, 13009 Marseille. Tél. : 91.82.18.16.**

Atari STE éch. jx. Sérieux, rapide. Rép. ass. Déb. accept. Arnaq., pas sérieux s'abst. **Christophe CHAILLARD, 20, rue Patte de Velours, 90850 Essert.**

Je rech. contacts en Suisse sur C64/128 (rech. Beach Volley, Robocop 2, Batman, Narc et Q8). **Claude GUIDI, rue du Crodt 4, 1880 Bex, Suisse. Tél. : (19) 025.63.23.24.**

Ch. contact super kool pour éch. (jx, démos) sur amiga 500. Env. liste, rép. ass. **Thierry MAIRE, 13, place De Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 ch. contacts sérieux pour éch. jx. Env. liste. Rép. ass. **Vincent MOROSINI, 2, sentier de Hardeval, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.41.46.43.**

Éch. softs Atari ST. Contacts durables. Orig. à vd. Env. liste. Ch. jx Aventure-Role origx. **Ghislaine DOMECQ, 409, square du Dragon, 91000 Évry. Tél. : (16-1) 60.78.04.29.**

Déb. sur 1040 STF ch. plein de prgs (jx, util., demos, etc.) avec contacts sérieux. **Rosalba ORLANDO, 81, rue de Verdun, 57700 Hayange.**

Éch. ST + lect. 3 1/2 + 80 jx contre Amiga 500 ou vds 3 000 à 3 500 F. **Jean-Sébastien DUQUESNOY, 13, rue Alfred-Dupont Billy, 62420 Montigny. Tél. : 21.49.97.61.**

Éch. idées et prgs pour le computer Apple IIe, IIc, IIgs. M'env. vtre liste de prgs et vous rép. avec la mienne. **Vincenzo VIDILI, Corso Grosseto 62, Torino 10148, Italie.**

A500 rech. tout Shoot-em-up oldies and news, éch. contre Hot top news, listes seront bienven. **Alexandre RITTERESCU, 43/107, chemin Saint-Hilaire, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.44.88.**

ACHATS

Ach. K7 Nintendo USA ou autres ne fonctionnant pas sur NES France. **Claude TONELLA, 12, bld Desgranges, E8, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.60.36.43.**

Rech. sur Amiga notices de Soundtracker et De Luxe Paint 3, merci d'avance. **Christophe DELPIERRE, 1, domaine du Château, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.60.44.**

Ach. cart. et K7 Atari XE ou XL. Env. listes. **Marc GERARD, 31, rue des Glaeis, 54400 Longwy-Haut. Tél. : 82.24.65.40.**

Ach. lect. dble face pour atari 520 STF pas trop cher TBE. **Yann MÉRAY, 459, rue des Glycines. Tél. : 38.64.22.80.**

Ach. jx Nintendo même sans boîte ni livret : 100 F. Faire offre par tél. le soir après 18 h. **François MILET, 42, bld d'Haussonville, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.76.84.**

Ach. 520 ST DF avec souris BE, petit px. Faire proposition. **Stépjane SOULIÉ, 104, chemin de Brignon, 33140 Villenave d'Ornon. Tél. : 56.87.29.57.**

Ach. jx sur Amiga 500. Env. listes. Rép. aux plus offrants. **Éric PASMANT, 3, av. de la Terrasse, 91260 Juvisy.**

Ach. Jade sur Atari, vds ou éch. aussi jx orig. (Kick Off 2, Ivanhoe, etc.) de 50 à 100 F. **Franck SALAUN, 20, rue françois-Ménez, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.16.13.**

Ach. sur PC SP 1/4 les jx Maniac Mansion ou Great Courts. Faire offre. Rép. ass. **Vincent CUISSET, 74, avenue de Magonty, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.04.41.**

Ach. Turbo Express NEC avec ou sans jx : 1 600 F. **Vincent VRAY, 16, avenue de Clermont-Ferrand, 63830 Durtol. Tél. : 73.37.03.31. (demand. Vincent après 19 h).**

Ach. K7 Nintendo entre 100 F et 200 F. J'en éch. aussi. Aimerai Bionic Comado à 250 F. **Sylvain PUECH, Les Cambous de Villeneuve, 81250 Alban. Tél. : 63.55.88.80.**

Urgent ! Rech. jx sur NEC (surtout) Ghouls'n Ghost et Formation Soccer. **Frédéric BARBIER, 11, rue Georges-Bizet, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.41.60. (après 17 h 30).**

Ach. pour Atari ST : imprimante compatible Epson, scanner Golden Image, disque 44 Meg Syquest. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.64.64.**

Ch. pour ST Full Metal, Fire Brigade Ums, Chaos Strikes, Maupiti Isl, Tower of Babel. **Pascal ÉLART, 7, place de l'Horloge, 14200 Hérouville. Tél. : 31.44.74.04.**

Ach. sur Amiga 500, The Faery Tales Adventures en orig. (avec notices si poss.). **Laurent FÉRAUD, 252, bd de la Madeleine, 06000 Nice. Tél. : 93.44.09.11.**

Ach. jx sur Megadrive (pas cher !) et ch. contacts sur PC 1512 sérieux et durables (env. liste). **Emmanuel BOSSY, bd Les Charmettes, bât. B6, Les Charmettes, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.32.62.**

Ach. équipes de football de table (Subbuteo). **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Ach. carte AT PR. A2000 + vds XT PR A2000 + CPC 6128 Thong Sysaath. **Thong SYSAATH, 1, square de Béranger, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.22.94.87.**

Ach. jx pour Game Boy à px raisonnable. **Sébastien COLSON.**

Ach. Amiga 500 avec un max. d'équipements (joys, jx...) en Ille-et-Vilaine ou environs. Ch. contacts : 2 500 F. **David DÉSILLE, 9, square Édouard-Herriot, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.04.86.**

Ach. ou éch. jx sur cons. Sega 8 bits. Ach. ou éch. jx Nintendo, ach. ou éch. jx sur Vectrex. Contacts rapides, pas sérieux s'abst. **Gérald SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.**

Ach. Atari et Amiga en panne ou HS. Ach. écr. coul. Commodore 1081 ou 1084 en TBE. **Rémy PAYEN, 39, rue Ferdinand-Buisson, 87000 Limoges. Tél. : 55.76.52.11.**

Ach. si pos. vers Lyon jx Megadrive : Golden Axe, Thunder Force 3 et Final Blow (cart.) France). **Rodolphe GUILLARD, 12, esplanade de la Pinède, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.53.43.**

Ach. cart. Megadrive française ou japonaise à un px maximum de 200 F. Dem. Fabien. **Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.27.78.70.**

Ch. pour CPC 6128 : Tuner TV max : 200 F. Le 1er gagne un jeu pour CPC 6128. Urgent merci. **Damithe WEERASINGHE, 7, rue de Washington, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.48.85.52.**

Ach. jx Nintendo : World Wrestling, Batman, Hero Turtle, Black Manta entre 200 et 250 F. **Lee SESANNE, chemin de la Fontaine Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43.**

Ch. TO8 TO8D, faire propos. Px imprimante TO. **André GIRAUD, poste EDF Bans, route de la Croix Régis, 69700 Givors. Tél. : 78.73.34.66.**

Ach. 520 STF sans moni. : 1 500 F maxi. **Alain MAHLÉ, 2, rue de Nancy, 54250 Champigneulles. Tél. : 83.68.00.00.**

Ach. sur ST : Spack (créateur de démos), Seuck (créateur de Shoot'em CP). Appelez-moi pour faire propositions. **Franck SALAUN, 20, rue François-Ménez, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.16.13.**

Ch. qqs jx Nintendo du style Super Mario Bros à px bas. **Rosemarie GOBEAUX, Le Pont, 07580 Saint-Pons. Tél. : 75.52.41.81.**

PETITES ANNONCES

Rech. pour Game Boy : Lightboy (150 F), adap. secteur, Double-dragon (150 F). Urgent. **Nicolas PINGNELAIN, Les Grands Chezeaux, 87160 Saint-sulpice-les-Feuilles. Tél. : 55.76.71.68.**

Ch. atari 520 STE, coul., joys (souris), jx, orig. + notices, TBE, px max. : 2 000 F. Écrire + tbre pour rép. SVP. **Olivier VUILLEMIN-VILALDACH, rés. « Le Musset », appt 12, 96, rue de Limayrac, 31500 Toulouse.**

Ach. C-64 en TBE sans rien d'autre. **Pierre HIDALGO, 4, rue Lafayette, 45100 Orléans. Tél. : 38.64.24.50. (le soir).**

Ach. sur Amiga Ultra news. Rech. contact sachant bidouiller (vies infinies, etc...) Hyper news ? J'ach. ! **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Général-de-Gaulle, 68440 Habsheim.**

Ach. Spack (maxi : 225 F) ou Soundtracker (maxi : 225 F). Salut à Fred et JF. Appeler seulement le W.-E. Bye ! **Frédéric BOULANOUAR, La Jasse, rue Sully-Prudhomme, 30290 Laudun. Tél. : 66.79.32.75.**

Ach. moni. coul. SC 1425 ou identique bas px + lect. 3 1/2. **José BRANDAO, 80, rue de la Tour Grise, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.15.91. (le soir après 20 h).**

Ach. lect. disk et cart. et K7 pour ordi. Exelvision EXL 100. **Thierry DONNASCOSA, 7, impasse des Louvetières, 91180 saint-Germain-les-Arpajon. Tél. : (16-1) 60.83.95.30.**

Ach. Kit MK14, même en panne, peut importe le px ! Appeler ausssi SC/MP 2. **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles, Belgique. Tél. : (19-32).71.45.65.23.**

Pour T09 + AC notice Pack Gestion Fil (compta) ou log. + not. Pack Gestion de FGB ou logi. compta. **Michel CONSTANT, 9, rue des Jardins, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.70.48.32. (H. B. de préf. 8 h à 8 h 30).**

Rech. sur disk CPC éduc. 6-8 ans et jx. **Charles BRIGNONE, 19, avenue de Strasbourg, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.94.56. (après 18 h 30).**

Ach. pour C64/128 Power Cartridge avec doc., mon. coul. 1901. Rép. ass. **Gérard PAU, 3, place Stalingrad, 59113 Seclin. Tél. : 20.90.04.14.**

Si vous possédez Alternative World Games, Les Ripoux, summer Games 2 sur Atari, on va parler gros sous. **Guillaume Tailhardat, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45.**

Ach. jx cons. 2600 Atari. Faire offre. Ch. Leiplus Super Breakout et tous autres jx. Écrire. **Jean-Marie APRIL, 14, route de Château Salins. Tél. : 54280 Mazerolles.**

Ch. jx sur Nintendo (moins de 150 F). Écrire. **Sébastien LIBÉRATI, 132, rue Montlaville, La poste, 60129 Orrouy.**

Rch. pour Amstrad PC 1512 un écran coul. Faire une offre. **Jean-Louis OVCJAK, 20, rue Léo-Lagrange, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.67.79.62.**

Ach., vds, éch. jx sur Game Boy (Beach Volley...). **Edgar BAUDIN, 9, rue du Colonel-Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.68.49.**

Ach. jx et surtout util. sur PC 5 1/4. **Christian GAUVIN, 17, avenue d'Italie. Tél. : 75013 Paris.(16-1) 45.86.42.55.**

Vds sur ST FM Melody Maker (78 sons bar, midi) : 500 F, Track 24 : 300 F. Ach. sur PV Budokan : 120 F, W. Command : 200 F. **Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bd du Redon, bât. E6, 13009 Marseille (le soir). Tél. : 91.41.47.52.**

Ach. amiga 500. Px max. : 700 F. **Christophe DETINGUY, Puget-sur-Argens-les-Platanes, lot. 4, boulevard Saint-Exupéry, 83480. Tél. : 94.45.58.38.**

Ach. clavier Spectrum 48 kA (en TBE) environ : 400 F. **Hervé CAMELOT, 26, allée du Petit Pas, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.87.77.**

Ach. émulateur 64 et sin câble pour Amiga. Extension mémo. pour C128. Basic 8.0 pour C128. **Claude BOURL*eS, 146, rue de la Barre, 49000 angers. Tél. : 41.73.02.59.**

Ach. cons. CBS Coleco-Vision + K7 CBS. Faire offre. **Norbert GIMENEZ, 34, bd Victor-Hugo, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.49.53.**

Ach. jx sur PC 3 1/2. Vds C64 + 1541 + impri. MPS803 + jx, le tt à réviser. Px : 500 F. **David LEMAIRE, rue Pasteur, rés. Pasteur, Bât. 3, esc. 3, 93150 Le Blanc-Mesnil.**

Ach. lect. interne pour MSX Sony HB F700F DF DD 3 1/2 pouces. **Stéphane BARRIAL, 7, rue Alber-Camus, 59286 Roost Warendin. Tél. : 27.80.30.93.**

Rech. jx CBS-Coleco, cons. 16 bits, Vectrex. Ach. vieux flippers, jx de tirs même en panne. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Ach. 200 F ts jx Megadrive japonaise ou française. Vds nbrx orig. sur Atari ST. Bye. **Christophe PONCELET, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Ach. pour STE Discoscopie ou Dispac ou Mutil ou Discdoctor ou Stdoctor. Faire offre. Rép. ass. **Michel DESCHAMPS, 26, rue de Strasbourg, 24000 Périgueux.**

Ach. Amiga 500 seul CAD souris et péri. sans jx : 2 000 F neuf, max. 2 ans. **Yann SAINT-PAUL, 58, rue des Blatiers Capelle-en-Pévele, 59242 Templeuve. Tél. : 20.33.80.05. (après 19 h).**

Ach. ou éch. démos sur 1040 STE + éch. news. **David CLEMENCEAU, 31, chemin de l'Arabesque, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.15.02.**

Sur A500 : Digivien Gold 4, P. Sound 3 Amos + doc., drive 3 1/2 ext. Laisser coord. et offre sur rép. **Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin l'Abbé. Tél. : 21.83.42.40.**

Ach. jx Megadrive : 150 F maximum. Ach. Game Boy : 400 F avec jx. Vds pist. robot sur Nintendo. **Anthony PANTANO, 185, avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.18.48.**

Ach. Atari 520 STE + mon. coul., le tout en TBE. Px maxi : 2 500 F. **Gaëtan HOUSEZ, 69, rue Jules-Guesde, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.29.01.**

Ach. 2 man. prise Dim + revues + Basic 128 + jx pour TO7 70. Tél. ou env. listes. **Jean-Michel MAUPOIX, 9, rue du Lt Charles-Péguy, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.49.40.**

Salut ! Pour cons. Megadrive ch. Populous, px à déb. Rép. gar. **Jean-Pierre WIRTZ, route de Luins, Menuiserie 1267 Vich (Suisse). Tél. : (19-41)22.64.13.77. (après 19 h).**

Urg. ach. lect. disk 3 1/2, maximum 600 F. Merci pour vos coups de tél. **L.-Philippe FONSECA, 172, avenue de l'Usine, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.54.13.**

Ch. tte doc. pour Apple II Europlus. Merci d'avce. **Stéphane MALICET, 25, avenue Paul-Signac, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.01.86.**

Ch. pour Olivetti PC1 lect. ext. 5 1/4 (désespérément !). **Jean-Marc LIOTIER, 53, av. Gambetta, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.16.76.**

Ach. Megadrive : shinobi, Ghouls'n Ghost, World Cup Soccer 90... (vers. fran.) entre 200 F et 350 F selon jx. **Vincent GONNOT, 8, place de la République, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.37.40.88.**

Rech. jx Game Boy (100 F) jeux et util. pour CPC (pas cher) avec DK (env. liste et px). Vds 1541 avec 1 circuit à changer et ach. car. C64 + impr. CPC + TTX : 600 F maxi. Bonne Année. **Cyrille. Tél. : 34.17.95.45. (le soir SVP).**

Ach. jx sur Game Boy, Megadrive dans région parisienne. Possibilité d'éch. Poss. Marioland, Rambo, etc. **David. Tél. : 42.06.24.79.**

Ch. vieux micros XL/XE, MSX, Laser, Oric1 et 2, ZX Spectrum à moins de 200 F et CPC 6128 seul : 1 000 F. **Siegfried MOUNISSENS, 13, rue auguste-Comte, 33400 Talence.**

Ach. imprim. TO8 Manneshan MT 80, Thomson PR 90600, PR 90601. Échange jeux TO8. **Bruce MAURIÉGE, Valunes-les-Gypières, 30140 Anduze. Tél. : 66.61.78.38.**

Urgent : ch. Atari 520 ST ou STE en bon état avec man. et quelques jx : 2 000 F. **Éric COMPIÈGNE, 83, boulevard du Redon, E3 La Rouvière, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.65.92.**

Rech. moni. coul. amstrad CPC 6128. Urgent. Salut à Tilt et à leur équipe ! Rech. aussi contact déb. **Cedric BOUVIER, 123, avenue du Général-Leclerc, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.60.83.55.**

Ach. ou éch. (contre jeux) : les log. : Stos Basic + Stos Paint VF + Stos Compiler + Stos Maestro + Stos Sprites 600. Ach. aussi (pas cher) Autoform Stos Basic. **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26. (après 20 h).**

Ach. Splatter House NEC : 300 F ou échange contre Rabio Lepus Special. Urgent ! **Thomas JAULIN, 73, bd de Châtenay, 16100 Cognac. Tél. : 45.32.22.44.**

Ch. NEC Core BE à px raisonnable (sans jx). Merci. **David DEROUBAIX, 17, rue Robert-Vivier, 37200 Tours. Tél. : 47.48.09.39.**

Ch. copieur pour Atari ST : Hard copieur français, But synchro, cart. Replica Box ou Discovery. **Michel DUPAIN, rue E.-Bouroux, 29, 4340 Awans (Belgique). Tél. : (19-32) 41.47.06.81.**

Vds jx orig. : Rainbow Islands et Silkworm pour Atari STE : 100 F l'un. Ch. extens. pour STE : 300 F. **Pascal SAVARY, 31, route Nationale, 62180 Nempont Saint-Firmin. Tél. : 21.81.20.28.**

Rech. moni. coul. pour Amiga 500 et aussi une Game Boy, cela en bon état. Faites vos offres. **Cédric JAMESSE, 533, rue des Combes, 73000 Chambéry-le-Haut. Tél. : 79.85.42.17.**

Ch. jx Dragon of Flame et Dragon Strike, px à déb. Ch. désespérément contact fourni. **Christophe MOULIN, 71, route de Bâge, 01570 Feillens. Tél. : 85.36.13.36.**

Salut j'ach. Amiga 500 + écran couleur + disk au maximum : 2 500 F. Merci. **Marc-Antoine LANDRAT, 20, avenue du Docteur-Camus, 91150 Étampes. Tél. : (16-1) 60.80.10.63. (après 18 h).**

Ch. logiciel éduc. et scolaire toutes matières primaire et secondaire pour Amiga 500. **Jean-Jacques COSSUTTA, Lotissement Chantemerle, 42600 Grézieux-le-Fromental. Tél. : 77.76.10.15.**

Ach. sur NEC à 200 F F. Soccer, L. Axe, PC Kid, Power Golf, Vigilante, W.C. Tennis, shinobi. **Matthieu COGNON, 15, rue Principale, 62159 Vaulx-Vraucourt. Tél. : 21.07.02.45.**

Amigaman rech. Soundtracker et Deluxe Paint 3. Rép. ass. merci les NECS, bonjour chez Tilt. **Christophe DELPIERRE, 1, domaine du Château ; 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.60.44.**

Ach. disks éduc. niveau 1re S (si possible toutes matières) pour Amiga 500. Vds ou éch. jx, démo... Merci d'av. ! **Wilfried PETIT, rue du Charron, 80490 Bellifontaine.**

Ach. pour Atari 520 STE news exclusivement (uniquement sur France). Env. vos listes. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive.**

Ach. Atari 520 STE ou STF + joy + souris avec si poss. jx ou disq. vierges (sans monit.). Faire offre. **Grégory LODIEU, 76, rue des Blatiers, 59242 Cappelle-en-Pévèle. Tél. : 20.79.26.36. (après 18 h 30).**

Ach. Amiga 500 avec ou sans jx avec ou sans extens. de mémoire. **Félix PETTIT, 82, avenue Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.77.70.**

Rech. jx ou/et man. pour Sega 16 bits (Megadrive). **Cédric GALLIENNE, chemin des Voies, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.30.28.27.**

Ach. jx Megadrive jap. ou français à moins de 190 F. Éch. Rambo 3 contre un autre jeu dans la région Pau. **Franck PAULUS, rue Concorde, rés. Concorde, 64320 Bizanos. Tél. : 59.27.70.84.**

Rech. pour Atari STE logiciel de Micro Scrabble (urgent). **Patrice Laleine, 1, rue Bearez, 59152 Chereng. Tél. : 20.41.03.47.**

Ach. ou éch. jx sur Game Boy : 80 F maxi. Env. liste : rép. ass. **Fernand GONCALVES, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais.**

Ch. disk initialtion T08D ayant effacé DOS Logo. Copie DOS 84, copie et env. remboursés, merci. **Béatrice PERBOST, 21, rue de l'Encierro, Mas de Chalvidan, 30000 Nimes.**

Ach. cart. pour Game Boy : Dble Dragon, Tortues Ninja et Super Marioland. Px : environ 300 F (TBE). **Loïc BOURSON, 2, place François-Rabelais, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.17.73.**

Ach. orig. « Casque des forgerons » pour 520 STF, bon px si complet et BE. **Jean-Paul ESTEL, 7, route Nationale, Ria, 66500 Prades. Tél. : 68.96.21.13.**

Ach. clavier et jx pour Atari XE System. **Sébastien SALAUN, Hameau de Kérale, 29140 Melgven. Tél. : 98.97.95.72.**

Ch. jx Sierra on line particulièrement King Quest I, II et III, Leisure Suit Larry I, II et III. **Jeanine OTT, 12, rue de Verdun, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.03.51.67.**

Ach. jx Fzero sur Superfamicom ainsi que jx USA ou japonais pour la NES 8 bits. **Ivan FAVI*ÈRES, 122, rue Saint-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Rech. Archimède d'occas., bas px ainsi que des pgrs. Vds jx sur amiga et extens. **Chris, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Déb. Amiga 500 ach. log. Env. liste et px, merci. **Frédéric ARU, 527, rte d'Aspremont, 06690 Tourrette Levens. Tél. : 93.91.03.54.**

Amiga ayant nv possesseur rech. Prgs éduc., Wargames et Aventures, rôles en français uniq. **Jean-Christophe FERARD, 10, rue Normandie-Niemen, 14160 Dives-sur-Mer.**

Ch. imp. coul. pour amiga. Stop aux escrocs. Px pas cher. I. Pay le port ! si possible + câble ! Px : -- 1 800 F ! ! **Thomas LEPAGE, 13, rue de la Mairie, 95560 Maffliers. Tél. : (16-1) 34.69.95.88.**

Ach. A2000 B + 1084S : 5 000-5 500 F (dans le Nord si possible). Faire propositions. **Hi To ZARCH. Tél. : 20.51.52.20.**

Ach. Tilt nº 1, 60S, 62, 66. Ach. aussi sur STF : alt. World Games, Le Ripoux, Time of Lore. **Guillaume TAILHARDAT, 124, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.24.45.**

Ch. cons. et jx Sega et Nintendo + cart. Megadrive et NEC. **Roland GUÉNIER, 06800 Cagnes-su-rMer. Tél. : 93.22.55.21.**

Émulateur carte AT, Flicker Free, A-Max II, pour un A200 (1-3) avec manuels et pces orig. **Alexandre HEDREVILLE, 131, chemin de Grezan, 3437/014 (QM) TJ, BP 3010 (MA), 30002 Nimes.**

Ch. amiga 500 à bas px : 2 000 F à 2 400 F. **Pierre MOUSQUES, Eusys, 64400 Oloron Sainte-Marie. Tél. : 59.34.43.83.**

Ach. orig. Oil Imperium pour Amiga. **Michel BALAIN, chemin de la Batie, 38200 Luzinay. Tél. : 74.57.09.46. (après 19 h) SVP).**

Ch. jx Wargames réflexions, stratégies sur Atari 520 STE pour un maximum de 100 F chaque. **Armel FOLGOAS, 16, rue du Nouveau saint-Martin, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.59.05.**

Ach. pour C64 lect. disk 1541 ou 1571 en TBE + Power cart. si possible. Urgent ! **Stéphane LESTUDIANT, 30, Sixième Avenue, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.28.67.70. (R.P.).**

Urgent ! ! ! Ach. Great Courts I ou II PC 5 1/4. Px environ 100 F et compil. Leaderboard sur ST (150 F). **Didier LE PAPE, 15, rue de la Source, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.57.94.**

Stop ! J'ach. 1 quintupleur + joy pour cons. NEC ainsi que des jx, tout m'intéresse ! Écrivez vite ! (joindre tarif + nº tél.). **Laurent GUERIN, 13, rue de Paris, 68220 Attenschwiller.**

Ch. jx NES. Px raisonnables (Link, Mario 2...). Urgent ! ! **Jean-François CHARDON, 2, rue Mélanie, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.53.37.**

Ach. tous jx pour Megadrive : 70 F à 150 F selon leur intérêt. Urgent ach. aussi jeux Amstrad à 20 F. **Antoine GAMARD, 33, rue Croulebarbe.43.31.17.04.**

Rech. jx sur Game Boy, éch. ou ach. possible. Possède déjà Tennis, Alleyway, Solar Striker. **Christophe GUÉRIN, 10, impasse des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.**

Ach. Apple II plus 48 K en état de marche. **Guy DESBROSSES, 8, rue du Verger, 91360 Villemoisson. Tél. : (16-1) 69.04.38.77.**

Ach. jx Megadrive à 150 ou 200 F (Thunderforce 3, Moonwalker, Raimbow Island, Ghouls'n Ghost ou autres). **Michel COLOMBANI, rue Capanelle, imm. aiglon (bât. C), 20200 Bastia (Corse). Tél. : 95.32.03.63.**

Ach. K7 Spectrum 728 K ou 48 K. Petit px. **Yolann ROY, Les Delaveau Ingrande, 86220 Dangé Saint-Romain. Tél. : 49.02.79.80.**

Ach. Tilt pour Solution Dungeon Master (niv. 5 ou 6). Ach. disc scenario pour Flight Sim 2 sur ST. **Nicolas DOURLENS, 11A, montée Desambrois, 06000 Nice. Tél. : 93.80.00.94.**

Rech. région Villeneuve-sur-Lot (47) Atari STF, DF ou STE voire même Amiga. Px : 2 000 à 2 300 F. **Lionel LANGLET, chemin Carabelle Bias, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.70.50.73.**

Ch. lect. ext. 3 1/2 pouces. Px environ : 500 F. Ch. Toyota Celica, Tean Suzuki, E. Secteur. **Yanick BERTRAND, 29, rue Chapotier, 38120 Saint-Égrève. Tél. : 76.75.37.83.**

Cons. Megadrive Sega française PE 1 à 3 jx. Px : 1 500 F. **Christophe LAMIRAULT, 10, rue des Chantereines, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.61.93.**

Sur NES ach. : Faxanadu, TMHT, S. Quest, Link, Rygar, Tetris, Festerquest, Double-Dragon et Blackmanta : 250 F l'une. **Fabien BELLAIRD, Le Biard, 72120 Saint-Calais. Tél. : 43.35.26.51.**

Amiga ch. ext. mém. 512 K et lect. D7 ext. : 700 F max. Peut ach. séparément. **Philippe BLANC, 19b, rue Rey-Loras, résidence Le Billard, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.98.28.01. (le soir 19 h).**

Urgent ch. Amiga 500 max. : 2 200 F + mon. coul. le tt max. : 4 000 F avec manuel. Merci Nord si poss. **Henri VARLET, 137, rue Michelet, 62400 Bethune. Tél. : 21.57.11.19.**

Ach. jx NEC de 200 F à 250 F et quintupleur. **Stéphane MIEL, 19, rue de la Somme, Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.05.14.82.**

Petit budget ch. cart. ou K7 MSX1 jx ou éduc. **Hugues BILLAUT, 3, rue Guy-Mocquet, 94600 Choisy-le-Roi.**

Ach. jx orig. suivant : Tankatttttack de CDS + The Archon Collection + Iron Lord de Ubi sof. Rép. gar. (au fait, jeu sur CPC Disk). **Pascal PHAM, 21, rue Charcot, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.60.82.74.**

Ach. GFA Basic 3.0 et Stos pour Atari STE + jx. Faire offre. Vds nbx jx et livre pour Thomson. **William DEWAILLY, 1, place de la Paix, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.04.83.**

Ach. Atari 520 STF (pas E !) jusqu'à 3 000 F (si encore ss gar.) dans le Val de Marne, 94. **Antonio RODRIGUES, 3, place de la Sapinière, BP 14, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.35.48.**

Segamaviaque ch. jeux Sega pour ach. Px max. : 160 F ou pour éch. seulement dans la région Paca. **Sylvain ANGE, rue Raoul-Follereau, Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.36.18.**

Ach. jx Nintendo Super Mario Bros 2, Track and Field II et man. NES Max avec turbo. **Bernard BAILLY, 9, rue Jules-Verne. Tél. : 94440 Villecresnes.(16-1) 45.98.15.84.**

Ach. CD « Powerdrift & Megadrive » : 80 F + port, urgent. **Mohand CHAALAL, 83, avenue du Temps Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.**

Ach. tout matériel Atari XL/XE Ordi et périph. (Drives surtout). Rech. ordi. PAL 130XE et 800XL. **Michel BRETON, 3, place A.-Renoir, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.64.32.**

Ach. C 64 + 1541 + nbr log. + péri. pour 1 000 F maxi. Ach. tout log. pour ordi. Aquarius. Sérieux. **Éric ROURE, 8, 2e impasse des Plaines, 63800 Cournon.**

Ch. Atari 520 STE + souris pour 2 500 F maxi et moni. coul. pour 1 000 F. **David DE RENTY, 198, bd de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.71.20.**

Ach. tous jx Sega ou Nintendo 8 b à 100 F chq port compris. Ach. NEC 50 Hz et jx : faire offre. Ch. Sega 16 b. **Nicolas HUMEAU, 9, rue du Sacré-Cœur, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.54.87.**

Ach. pour Commodore 128 : compil Basic 7.0, livres, souris (lect. 1571), ch. contacts CPM. **Thierry GERGAUD, 3, allée du Galoubet-le-Prépaou, 13800 Istres. Tél. : 42.55.37.78.**

Ach. Megadrive jap. + jx, man. Vectrex, SGX, CD ROM + CD Game Gear + jx, Coregrafx. Étudie toutes prop. **Bruno PIERRE, 1/11 S, rés. des Fontaines, rue Marcelin-Berthelo, 92800 Puteaux-La-Défense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Stop ! Ach. jx (aventure, rôle). Ex. : Police Quest, sur Atari 520 STF, env. 200 F. **Éric BAILLY, 67, rue de Ressons, 60790 Valdampierre. Tél. : 44.79.26.93. (après 17 h).**

Ch. Game Boy entre 500 F et 900 F avec au moins 2 jx. **Michel SIMORRE, École de Marissel B, 60000 Beauvais.**

Ch. interface Hi-Di pour Amiga + logiciel si poss. Px raisonnable. **Laurent DEFOUR, La Champagnière, Saint-Martin La Plaine, 42800 Rive-de-Gier.**

Ch. désespérément King Quest 5 (doc. fr. + disks 3 1/2 basse densit.) : 150 F ou éch. contre Iceman sur PC. **Alain. Tél. : 23.64.38.26.**

Rech. encore notice Design 3D. Tj pas de prop. (message sur rp). **82.55.33.17.**

Ach. ou éch. contre news Ultima 3 et 4 (orig. complets) sur Amiga 500. Bye et faites vite. **David FOREST, 153. avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.**

Ach. jx pour Game Boy : Gargoyle's Quest, Final Fantasy, Bubble Ghost, Contra, etc... : 150 F max. **Philippe KULAHLI, 15 bis, rue Marcel-Delavault, 95400 Arnouville-lès-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.05.87.**

Ach. mon. mono Atari SM124 max. : 500 F même mauvais état ou HS. Ach. ou éch. cubage. **Éric COHEN, 78, square de Provence, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.72.65.57. (soirée).**

Ach. toutes revues japonaises sur cons. ainsi que des BD nipones. **Christophe VALTIER, 2 bis, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.98.42.**

Ach. jeux sur Amiga 500. Env. listes. **Éric PASMANT, 3, av. de la Terrasse, 91260 Juvisy.**

Ach. équipe de football de table (Subbuteo). **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Ach. logiciel de bridge sur Amiga ou PC. Éch. Hot News sur Amiga. **Éric BRACHET, 7, place du Haut de Gency, appt 06, 95800 Cergy-Saint-Christophe.**

Vds PC 1512 Amstrad TBE + nbx jx + interface joys + bte de rgt. Px : 5 500 F à déb. **Romain PITOY, résidence Les Pins, 15, rue Buffon, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.35.91.**

Atari ST : ach. news. Vds hard copieurs synchro express. Vds qq orig. A bientôt ! **Stéphane GOUFFAULT, 13, square Beethoven, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.45.15.84.**

Ach. ou éch. cart. Megadrive française ou japonaise. **Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Ach. VIC 20 avec ou sans cart. util. (assembleur, Super-Expander). **Daniel ANANIKIAN, 4, place des Vallées, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.31.09.**

Ch. copieur performant à très bas px. Ch. aussi jx à ts bas px (salut à tous). **Franck CARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370 Noiseau. Tél. : (16-1) 45.90.53.29.**

Ach. pour A500 + ext. 1 Mo digitaliseur son. **Jérôme LANDY, Hôtel du Parc, 42520 Maclas. Tél. : 74.87.38.06.**

Ach. jx Megadrive FR de 200 à 250 F, Sword of Vermillion, Strider, Mickey, Shadow, Dancer, Thunderforce 3. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Mesdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Ach. SX 64 même HS. Ch. tout sur CBM 64. Env. disk ou faire offre. **Yan SCHMITZ, 42, rue Godefroy-Cavaignac, 75011 Paris.**

Ach. ou éch. jx Sega : 100 F max. Ach. jx Nintendo : 150 F max. et NES Advantage. Ach. jx ou man. Vectrex. **Frédéric SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.**

Ach. Punch Out avec notice explicative en BE. **Jorge SANTA MARINA, 12, rue Amélie, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.96.61.**

Salut ! J'ach. cons. Nintendo 8 bits + 2 man. et 4 ou 5 jx (BE) : 400 F à déb. **Stéphane BAILLY, 67, rue de Ressons-le-Déluge, 60790 Valdampierre. Tél. : 44.79.23.93.**

Ach. Game Boy. Px à déb. **Jean-Baptiste GODEAU, 8, square Desaix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.04.59.**

Ach. kit MK14, même en panne, peut importe le px ! **Egidio BASSO, 114, rue Jean-Friot, B-6180 Courcelles (Belgique). Tél. : (19-32)71.45.65.23.**

Ach. jx Megadrive française + jx util. TO8 (Colorpaint, Pascal, An, Matix, Slap Fight,...). **David BRU, 4 bis, avenue Montpellier, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.32.56.**

Ach. amiga 500 + drive + qqs jeux + ext. 512 K : 3 000 F max. Amiga seul : 2 000 F max. payé cash, en liquide. **Jean-Philippe LOBAO, 11, rue du Perruchet, 95380 Chennevières-les-Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.95.63.**

Ch. util. trait. TXT sur Atari 800XL et ach. 130XE sur Hte-Marne, nbx jx 800 XL 25/03/91. **Dominique BERNAUER, 16, rue P.-Haeusler, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.91.10.**

Ach. carte son PC AT + soft 3 1/2 + lect. Vds Tilt 10 F pce et Star LC10 PR 1400 cuase ach. laser. G. = 2 ans. **Willy BOISAUBERT, 29, bd Branly, bât. Les Platanes, 60180 Nogent-sur-Oise.**

Rech. pour C64 tableur graphique + stylos tracteur pour imprimante 801 + divers prog. util. et jx. **Bernard RISS, 24, boulevard Ronsard, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.27.09.74.**

Rech. sur PC 3 1/2 les Ultima 1 à 5, Annales de Rome, Phantasie 1 à 3, Ums 1. **Dominique MALARD, rue Lalhève-Suza Basile, 33360 Quinsac. Tél. : 56.20.88.65. (après 18 h SVP).**

CLUBS

Urgent ! ch. contact sérieux. Poss. hit ou new sur PC VGA 5 1/4. Ch. club PC. Rép. ass. **Rémy VACHEY, 140, rue Jean-Pierre Trépot, 69270 Fontaines Saint-Martin. Tél. : 78.22.25.64.**

The Maniacs un groupe pour Amiga. Ch. contacts. Ch. aussi une pers. sachant prg en LH. Si tu call me demande Stéphane. **The Maniacs Turtle, 38, rue Terre à Cailloux, 7080 La Bouverie, Belgique. Tél. : (19) 065.67.11.30.**

Le grpe WDR (2 musiciens et 1 graphiste) rech. codeur pour demos (près Fontainebleau et sur ST, SVP). **Tristan PALERM, 9, rue du Vieux Puits, 77760 La Chapelle-la-Reine. Tél. : (16-1) 64.24.32.52.**

Ch. job sur CPC 6128 : poss. taper prg Basic, assemb., DBase 2 ou fichiers Wordstar/MPlan. **Antoine. Tél. : 20.74.98.73.**

Club Soundtracker sur Amiga rech. modules pour demos. Éch. poss. Env. la music ! ! ! Annonce sérieuse. **FONSTANT, 45, rue Marivaux, 63000 Clermont-Ferrand.**

Ataristes ! Devenez mbres d'un club dédié au ST. Nx serv. : éch. news, etc... Doc. sur dem. Dept 52. **Sébastien MENUEL, Jasseines, 10330 Chavanges.**

Enfin le club NEC existe ! Un club qui vous permet de jouer aux nexs NEC 1 & 2 chz vs, et de bénéf. d'autres avantages. **David BERREBI, 61, rue Sevin-Vincent, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.01.35.**

Club de jeunes roumains ch. manette de jx, souris, livres, revues, prg., disk 3 1/2, K7, pour CPC 6128. Contacts avec d'autres clubs. **Dumitru MANEA, BP 59-30, 72260 Bucarest, Roumanie. Tél. : (19) 88.31.39.**

Vds Amiga 1000 + 1084 : 4 000 F, Imagewriter II : 3 000 F. **Tél. : 50.98.80.70. (le soir).**

Vous qui avez aimé Boulderdash venez rejoindre le club Emerald Mine, 25 dsk de 80 tablx. **Luc JEANJEAN, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.35.65.**

Grpe français ayant déjà réalisé de nbses demos et megademos rech. graphiste nbreux projets. **Fabien DESQUERMES, rue de la Pergantière, 27520 Boissy-le-Chatel. Tél. : 32.42.18.76.** Club Megadrive ch. contacts sérieux et surables pour s'éclater, dialog. et éch. **Nicolas FOREST, 6, place de la République, 78530 Buc.**

Stop ! Organisons sonos pour soirées house acid dance... Px intéres. Nous contacter par courrier. **Laurent GUZZO, 1 bis, rue Lacaille, 75017 Paris.**

Recevez gratuitement le catalogue des meilleurs logiciels du Domaine Public pour Atari ST, Amiga, et Compatibles PC. Des centaines de disquettes Freeware. Vous recevrez aussi une liste de logiciels d'occase pour Atari ST. **International Freeware Association (Association loi 1901), 59680 Cerfontaine.**

Ch. corres. pour fonder club (CPC, NEC 1, Sega, Atari ST 520). Ach. sur NEC 1 moins de 200 F jx. **Marie LORBACH, 26, rue Saint-Pierre, 91810 Vert-le-Grand. Tél. : (16-1) 64.56.03.42.**

Ch. tout ce qui se rapporte de près ou de loin au D.P. ou tous news à très bas px. Env. vos listes ! ! ! **Marc FUNARO, 1 bis, avenue de Paris, 94300 Vincennes.**

Coder, GFX, musicien Amiga (dept 54-57) venez nous rejoindre. Diffuse music Noistrac. ST/Amiga en DO : 20 F/D7. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D2, 54240 Jœuf (association Iris loi 1901). Tél. : 82.46.95.12.**

Si vous désirez prdre des cours sur Atari ST ou Amiga, contactez-nous ! Inscrip. sur 3615 Megaland. **Club Megaland, BP 51, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 69.85.34.91.**

Club Amiga ch. contact sérieux. Env. 1 disk pour liste + journal. Pos. 200 titres. Rép. 100 %. **Antoine PRUDENT, 24, avenue du Prado, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.82.72.**

Ch. « Thomsomistes » région S-Est. Vds extens. Teletel complète. Px intéres. pour TO7, 8, 9. **Paul CHEVRIER, Les Cougmas, 04170 Saint-andré-les-Alpes.**

Le club « Interceptor » rech. des filiales créa. de démos ou distribution DOM-Pub. Rens.-vous. **Interceptor Service Filiales, 13, avenue Jean-Jaurès, 73000 Chambéry.**

MSX2/2 + disk digits club importation MSXTurbor jx. **Patrick LEGON, 96c, rue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Salut ! Désormais, ne jetez plus vos cartes télé. usagées mais env.-les moi. Merci d'avce. **Grégory RAMAGE, 1, rue Jules-Vallès, 77420 Champs-sur-Marne.**

Club Atari ST : 3 000 logiciels en consul. par poste (même France) à 25 F la disk ! ! ! **ASTEC, BP 50, 4400 Flémalle 1, Belgique.**

Club Atari ST : 3 000 logiciels en consul. par poste (même France) à 25 F la disk ! ! ! Cat. gratuit sur simple dem. **BAG, BP 71, 4100 Seraing, Belgique.**

Club NEC National vous prop. une revue + les réduc. sur le matos NEC + le code en 3615 LS*NECLUB. Inscrip. gratuite ! **NEC'LUB, C3 Les Pervenches, 13700 Marignane.**

Urgent ! Le grpe TSW ch. un bon graphiste sur ST. Si tu est talentueux, tu rentreras ss pb ds le GP. Contactez-nous au 3615 RTEL BAL CTZ ou téléphonez en demandant Manu. **Tél. : 68.87.08.73. (après 20 h).**

ST Maniacs ch. MBS pour éch. jx, vds nbr pas cher ! News Only ! ! Nord uniquement « The Hawks ». **Jean-François SCHIETTEKATTE, 11, rue Édouard-LALO, 59223 Roncq. Tél. : 20.03.29.49.**

Fanas de jx d'avent., de rôles ou de réflexion, écrivez au club Amventure. Éch. solu. gratos. **Patrick BRUNET, 24, rue Victor-Hugo, 86240 Fontaine-le-Comte.**

Le club NEC-Sud vds, éch. ou prête plus de 30 jx. Rép. ultra rapide contre 1 tbre. **Clun Nec-Sud, 32, cité Verte-Colline, 34170 Castelnau-le-Lez.**

Le club NEC-Sud vds, éch. ou prête tout ce qui se fait sur NEC 1, 2, CD rép. rapide contre 1 tbre. **Clun Nec-Sud, 32, cité Verte-Colline, 34170 Castelnau-le-Lez.**

Diffuse vos créat. : démos, utils, jx. Env. vos disks. **François Jr BONNIN, 104, avenue Henri-Barbusse, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.36.48.**

Le Mega club MSX au service de ts les possesseurs de MSX 1 ou 2. Doc. gratuite sur dem. **Mega Club MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Ch. club Amiga sur Lille en vue d'apprendre à coder. **Bertrans GOSSELIN. Tél. : 20.93.07.98.**

Génial ! Vous pos. Megadrive ou Game Biy ! Écrivez-nous ! Pour 50 F seulement changez de jx ! **Jean-François ATTIOGBE, 104, rue Fontaine-Saint-Germain, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.69.08.**

Mede dans Dble Dragon 2. Je n'ai que 2 powers comment faire pour avoir des crédits. **Médéric RATIER, 3, square des Gaudonnes, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.01.25.**

Vds super Mégadémos sur Amiga. Px t. b., port gratuit. Pour tous rens. **Olivier MEYER, route de Sampigny, 55300 Kœur-la-Petite. Tél. : 29.89.11.03.**

Vous rech. des mégadémos pour épater la galerie avec l'Amiga ? ? ? Dem. notre cat. gratuit ! **Free Distribution (Association loi 1901), BP 134, 59453 Lys-lez-Lannoy Cedex.**

Cyber Club Amiga ch. mbrs inscr. et revue mens., gratis, import news GB. Bientôt serveur minitel du club. **Olivier Cyber Club Amiga, Personnaz, villa Christine, Le Hally, 40465 Pontonx-sur-Adour. Tél. : 58.57.94.51. (W.-E.).**

PC : club Drexbox ch, contacts. Nous éch. ts soft (tous formats). Poss. nbx jx (rép. ass.). **Sébastien, Drexbox, Kostka, 14, rue Quatre-Vents, 7562 Mersch, Luxembourg. Tél. : (19-352).32.93.19.**

Amigman affamé de news ch. tout club sympa pouvant me nourrir. Tél.-moi et dem. Cedric. Zlika. **Cédric DE CROZANT, 47, bd Garnisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.**

Nv : pour les util. de cons. de jx, service Minitel au (1) 34.22.09.22, code Gameover. **Centre Serveur Amstel, 10, rue Daubigny, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 34.22.09.22.**

Ch. prg confirmés non pros pour créat. jx sur ST. Env. ex. sur disk si possible. **Éric MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.**

Club Atari ST : une qtt énorme de mégas news pour 20 F la disk ! ! ! Venez nous dem. nos news ! **Nicolas BOUQUET (Club ST), 30, avenue boccace, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.66.31.**

Club amiga : possédons nbses news. Rech. contacts sérieux. Env. disk pour liste, rép. ass. **Olivier DE ZAN, 137, rue de Jupille, 4610 Beyne Heusay, Belgique.**

Club Amiga éch. DP et vte bloqué ds un jeu ? Contacternous, env. disk + tbrs pour rens. et liste. **Philippe FABRY, 98, rue J.-R. Bloch, 93150 Blanc-Mesnil.**

Graphiste Amiga, rech ? prg URS pour créer une équipe sympa et dévelop. des jx géants ! **Benoît VANDANGEON, Fosse-Bellay, 49700 Doué-la-Fontaine.**

Amiga ch. contacts sérieux pour éch. news. Debts bvns. Env. vos listes. Rép. ass. 100 %. **Florent NOLOT, BP 27, 80550 Le Crotoy.**

Ch. à fonder club Megadrive dans la région soissonnaise et loue jx MD 10 F par jour (éch. 60 F). **Jimmy DENEUVILLE, 10, rue Alphonse-Janvier, 02200 Soissons. Tél. : 23.59.13.38.**

Ch. contacts Amiga. Poss. nbrx news (Golde Axe, Dragon Breed,...). **Damien VAN MIEGROET, avenue du Roi Soldat, 99, 1070 Bruxelles (Belgique).**

STE Users : le club pour les fans d'Atari STE : programmation, utilisation, logiciels, trucs. Tarif : 70 F/an. **Claude BERNARDINI, 12, parc Sainte-Claire, 83400 Hyères.**

Vds jx pour amiga à bas px. Écrivez-moi pour recevoir la liste. **Stéphane DE PIERREPONT, 4, square des Grands Arbres, 95120 Ermont.**

Microzine, le fanzine Amstrad fête ses 2 an. d'existence et vous offre son numéro 13 contre 2,30 F ! **Bruno LE BOURHIS, Bourg de Brec'h, 56400 Auray.**

Vous pos. une Megadrive, une NEC ou une cons. portable, alors adhérez au club. Éch., renc. **Jean-philippe DUPUICH, Power of Play Club, 9, rue Félix de Pardieu, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Defeat, grp français légal ch. contacts et mbres bon niveau. Env. releases. No illegal swap. **Defeat, BP 342, 65003 Tarbes Cedex.**

Un amigafan rech. contacts sérieux av. un club sur Paris et banlieue. Déb. mordu en possession A500. **Stéphane BLONDEL, 21, rue Letort, appt 14, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.65.18.**

Logiciels Domaine public pour PC 5 1/4 : 25 F port compris. Cat. sur disq. contre 2 tbs. **Soleil Informatique (Association Loi 1901), BP n° 2, 24130 Prigonrieux.**

Tu as une Megadrive et TV en es fou ? Pour plus de folie, tél. ou écris nous : tu auras une surprise ! **Raphaël MOURLANNE, Pièce-Haute, 47200 Sainte-Bazeille. Tél. : 53.94.47.02. (dem. Raphaël).**

Amiga ch. clubs sur la région Parisienne ou contacts. Env. vos listes. Rép. ass. Poss. news. **Foued YENBOU, 2, résidence du Val de Biévre, 94260 Fresnes.**

Club Atari ST-STE/F, éch. jx, util., etc..., écrire ou tél. heure repas, inscrip. gratuite ! ! **Laurent QUINTIAN, 72, traverse des Vagues, 83140 Six-Fours-les-Plagues. Tél. : 94.07.03.76. (H. R.).**

Grpes français légals, rech. swappers, graphistes... (ST) pour éch. divers. Contactez-nous sur : 3614 RTEL2 BAL : TSK.

Ch. à fonder club dans la région montpellieraine pour éch. ou vte de jx sur STF/STE (écrire). **Olivier GUEGUEN, Le Capricorne, B2, av. Navigarde, 34280 La Grande-Motte. Tél. : 67.56.80.23.**

Avis à tous les ataristes de Nancy. Rejoigner-nous à l'Atari-Club. News, soluces, etc. (le week-end). **Guillaume DEUTSCH, 16, rue du Haut-Bourgeois, 54000 Nancy. Tél. : 83.32.73.96.**

Nous sommes 4 à pos. des atari et nous rech. la solution de Opér. Steath. Aidez-nous. **David CHAMIOT-MAITRAL, Bellisay Myans, 73800 Montmelian. Tél. : 79.28.15.35.**

Club PC-STE, ch. contacts à proxi. de Pau pour éch. de jx et util. Entre 10 et 13 ans. **Aurélien BURROU, 51, impasse du Muguet, 64170 Artix. Tél. : 59.83.23.72.**

Graphiste sur Amiga rech. bon prog. pour créat. logiciel (pas sérieux s'abst.). Merci. **Ralph LE GALL, 24, rue du Château, 68720 Zillisheim. Tél. : 89.06.38.96.**

L'assembleur du DP Amiga complet et prêt à l'emploi sur 1 disk contre 35 F. Idéal pour déb. **Serge HAMMOUCHE, 3, rue anatole-France, 13220 Châteauneuf-les-Martigues.**

Ch. contacts sur Atari. Pas de déb. Poss. ultra news, propose aussi adhésion à notre club. **Patrice SALVADOR,**

PETITES ANNONCES

333, avenue Marcel-Paul, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.92.38. (H. R.).

Rech. clubs pour Sega 8 bits et Megadrive. Ch. aussi ttes revues Sega. Prêt à les ach. **Alain-Dominique OUVRÉ, 1, rue du Dauphiné, 93600 Aulnay-sous-Bois.**

Ch. contacts pour créé club sur le ST. **Philippe FLORINO, 7, avenue Dillies Victoria Parc, 06300 Nice. Tél. : 93.55.25.82.**

CDS club amiga ch. contacts uniquement dans le P.-de-C. (Arras-Lens). Ambiance sympa. Doc. contre 1 tb. **Christophe LHERBIER, 35, rue Pasteur, 62144 Carency. Tél. : 21.22.12.59.**

Atari XL/XE club search internat. contacts for interch. of info PD soft, etc. Please write to. **Rubén QUINTANA DIAZ, AVDA-Ferrocarril, 383, D403, Villa Mexico, Maipu, Santiago Chile. Tél. : 55.78.88.8**

Nv club Game Boy rech. aux alentours de Toulon des mbrs sérieux et sympas. **Alexandre LE, 39, rue Paul-Landrin, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.86.64.**

Nv club PC rech. adhérents. Rép. ass. **Christophe BUREAU, rue du Hameau, 127 7340 Colfontaine (Belgique).**

Vds jx SNK : 1 400 F. Amiga 500 : 2 000 F. Club (ach., vte, éch.) NEC I et II, CD Sega 16, Nintendo 16, SNK Neo-Geo. **Tél. : Axel : 50.21.92.38. et Antoine : 50.58.73.93.**

Nv club sur Amstrad (vite rien que des news). **Ludovic BOUTTE, Malmont, rue François-Brun, 43240 Saint-Just Malmont. Tél. : 77.35.69.11.**

Club LJL : + de 150 disks de DP sur ST (démos, Soundtracks, utils...) : 15 F pce (éch. possibles). **Guillaume LAIRLOUP, 42, rue Damozanne, 14000 Caen.**

Rech. mbrs pour former club Amiga, tout pays acc. **Christophe BAK, 9, route de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Pour déb. donne ZX81 équipé 16 k RAM. Aprendre chez Monsieur : **TALON, 5, place Fragonard, 51100 Reims.**

Ch. news members for legals things. Seka-teur, Zicos are welcome (send 1 disk with your product) 60 ahead ! **Alex CHAVIGNOL, 73, quai Cdt Lherminier, 42300 Roanne.**

Créa. d'un club Atari ST-compatibles PC. Pour ts, nbrx services, sur tte la France. **BP 15, 51450 Betheny.**

Atari ST : The outsiders of THK echanges, sources, intros, Hi To : Zuul, TCR, etc... **Loïc LE GRIGUER, 11, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.05.25.**

Tu as envie de prg ? Alors contacte-moi ! Des centaines de prgs attendent ton amiga. Env. 1 disk. **Sirius Club, 3, clos du Versant, 1410 Waterloo (Belgique).**

Ch. à rejoindre club Atari STF dans le Haut-Rhin (68300). **Alain WOLF, 58 A, rue de Village-Neuf, 68300 Rosenau Saint-Louis. Tél. : 89.68.32.04.**

The eagles : nv club sur ST. Ch. contacts sérieux. Env. listes + timbre 3,70 F, rép. ass., rigolos s'abst. **Xavier FICANO, 13, bd de la Pinède, 13400 aubagne. Tél. : 42.03.81.34.**

Ventouses à baignoire software. Éch. news sur amiga. Sérieux s'abst. Rép. ass. à 20 %. I am alamer. **Yann FESSEAU, Lycée Leonce Vieljeux, rue des Gonthières, 17000 La Rochelle.**

Amiga ch. contacts département 79 (Niort et environ). Env. liste ou courrier. Rép. ass. 100 %. **Philippe RODIER (groupe Phantasm), 31, rue Lamartine, 79230 Aiffres.**

Ch. sur Amiga : coders (68000), musiciens ainsi que personne pouvant donner des cours de 68000 DS 13. **Emmanuel DIAZ, Anatole-France 2, 1, rue Laparra, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.64.90.**

DJS informatiq. new club C64/128 pour éch./vte logiciel ou autre contact USA. **D.J.S. Informatique, 13, bd Pasteur, 34340 Marseillan.**

Super club ch. supers news, échanges sérieux. Refusons pirates, voleurs... Rép. ass. et rapide. **Xavier FICANO, 13, bd de la Pinède, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.81.34.**

Vds, éch. ou ach. jx NEC PC Engine. Possède news. **Club NEC, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Vous pos. une Megadrive ! Éch. de jx pour 50 F. Possède news (Ghouls'n Ghost, Golden Axe...). **Stéphane MEHL, 11, avenue du Panorama, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.34.04.**

Club NEC et SNK Neo-Geo vient d'ouvrir sur Dijon. Pour ts rens. dem. : **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Nv Amiga Dompub. A.C.AA met à votre dispo. cat. des meilleures démos, slides, jeux. **A.C.A. (loi 1901), BP 23, 59212 Wignehies.**

Grpe ST ch. sur Paris et r. p. coders, musiciens. Annonce sérieuse. Genesis... (démos ou softs). **Genesis, 2, rue des Dahlias, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 45.67.31.88.**

Vous voulez des intros/démos ? Je vous les prg à px très bas ! ! ! Dem., je coderai. **Cédric PERNET, 42, rue saint-Théodore, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.87.50.08.**

Ch. programmeurs pour créa. jx sur ST. Env. disk pour juger capacités. Retour ass. **Éric MONTOYA, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-Saint-Christophe.**

Pc-Man. Éch. news TS format (EGA-VGA min) contact ds ttes Europe. Env. liste. Déb. et pro. bienvenus. Tchao ! ! ! **D.D., J.D. Club Belgium, 99, av. du Roi Soldat, 1070 Bruxelles, Belgique. Europe.**

Le premier club au monde de déplombe légal ! ! Dern. news crackées à 100 %. TMS rules for ever... **Alafrez ABOUL (ta mère en short)., Cirque Pinder, loge numéro 6. Tél. : 36.65.68.88.**

Atariking le seul mag mi programation-bidouille-poke mi jx tout en coul. alors... 2 tbres + 5 F. **Atariking-Mag (A.M.) DUBUR, 3, rue Sainte-Barbe, 54810 Longlaville. Tél. : 82.24.35.91.**

Ave toi ! T'es seul avec ton STF(E) ? Alors n'hésite pas à rentrer dans le monde européen de la micro. Bye. « **Gogo » ob RTEL, Europeen ST, Bruno DUGAS, rue du 18 Juin, 82350 Albias.**

Vds plus de 400 disks de démos et freewares pour Atari STF/STE t.b. px. Dem. ma liste. **Frédéric HOUET, 20, rue des Moissons, 51100 Reims.**

Déb. amiga 500 ch. cours sérieux à petits px. **Dominique BRUNNER, 38, rue Michel-Ange, 06100 Nice. Tél. : 93.51.62.04.**

AMS'dem. C'est un club d'éch. de démos sur CPC disk. Joindre 1 disk, 80 F en tbre pour liste. **Renaud VINCENT, 17, square de Ré, 78310 Maurepas.**

PC Enigma nv club sérieux éch. de jx, journal et doc. contre 3,80 F tous PC bienvenus. **Jérôme CAMPUZAN (Enigma PC Club), 691, rue du Docteur Marcel, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.89.64.**

Graphiste style bde dessinée sur amiga, surtout planches de Sprites, ch. coders et musicos... A+++. **Romain DESTROY, Le Fénelon, bd Dr Fénelon, 83200 Toulon. Tél. : 94.91.76.39.**

BP 135, 7100 La Louvière, Hainaut, Belgique. Gold of Azrfcs. **Jean-François CLOÉ, 24, rue de Marines, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.32.71.23.**

Ch. clubs ou contacts région Lille. Possède Atari STF et nombreux jeux. **Sébastien BLONDIAUX, 2/4, rue Maxence van der Meersch, 59223 Roncq. Tél. : 20.46.52.73.**

Graphiste sur STF et déb. en assebleur. Rech ? coder (C, ass...) graphistes, musiciens pour créer démos. **Sylvain BAIL, 4, rue des fresnes, 44730 Tharon Plage.**

Toutes les news sur Amiga. Écrire. **C.A.C., BP 31 4032, Chenee, Belgique.**

Salut ! Ch. club vendant news et oldies sur Amiga ! Vite ! Vite ! Env. vos listes ! ! ! Bye ! **Cédric DE CROZANT, 47, bd Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.**

1 000 discs de logiciels du domaine public dispo. ! Découvrez-les en lisant notre cat. gratuit. **Free Distribution (Amiga), Association Loi 1901, BP 134, 59453 Lys-lez-Lannoy Cedex.**

Le Game Boy Club est né ! Vte, ach., location et éch. de cart. Rens. : tbre à 2,30 F. **Matthieu CHERIX, 116 bis, boulevard de la Liberté, 59800 Lille.**

MSX Game Guide, seul magazine 100 % MSX (1, 2, 2+, turbo R). Test news japonaises. Env. contre 2 tbs. **Cédric PETIT, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Rech. cours assembleur 68000 sur Atari STF (région Nord (59)) ou person. pouvant donner ces cours. Merci. **André THÉRY, 9, rue de Bersée, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.86.14.17. (après 19 h).**

Club Pixel diffuse tt sur Amiga. News, DP, démo, docs (3 000 produits à votre dispo.). **Thierry GAUTHIER, Monthélie, 21190 Meursault. Tél. : 80.21.25.14.**

Bloqués dans un jeu ? Des solutions, trucs et bidouilles à nous soumettre ? Cadeaux à la clé. Joindre 2 tbs. **Bobo-Club, 24 ter, rue Rémy-Laurent, 92260 Fontenay-aux-Roses.**

Atari XL/XE, 1 seule adresse le Club Cenacle, BP 49, 95110 Sannois. **Daniel CARRODANO (corresp. local), Les Oliviers, B1, Montée de la Calade, 83300 Draguignan.**

Grp rech. coder(s) et musicien. Écrire ou tél. sur A500. **Nicolas ROTH, 22, rue des Bossons, 1213 Onex (Suisse). Tél. : 022.793.21.72.**

Vds Sountracker + STO1 + STO2 + Preset Editor + Ripper + doc incluse : 20 F ou éch. contre Amos ou émulat. ST. **Gepffroy DE CHANGY, BP 51, 77482 Provins Cedex.**

Computer's Club est pour vous avec plus de 100 DP sur Atari ST. Ch. contact sur Tandy Model 16 DK. **Laurent GILOT, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Prémery.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 89

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

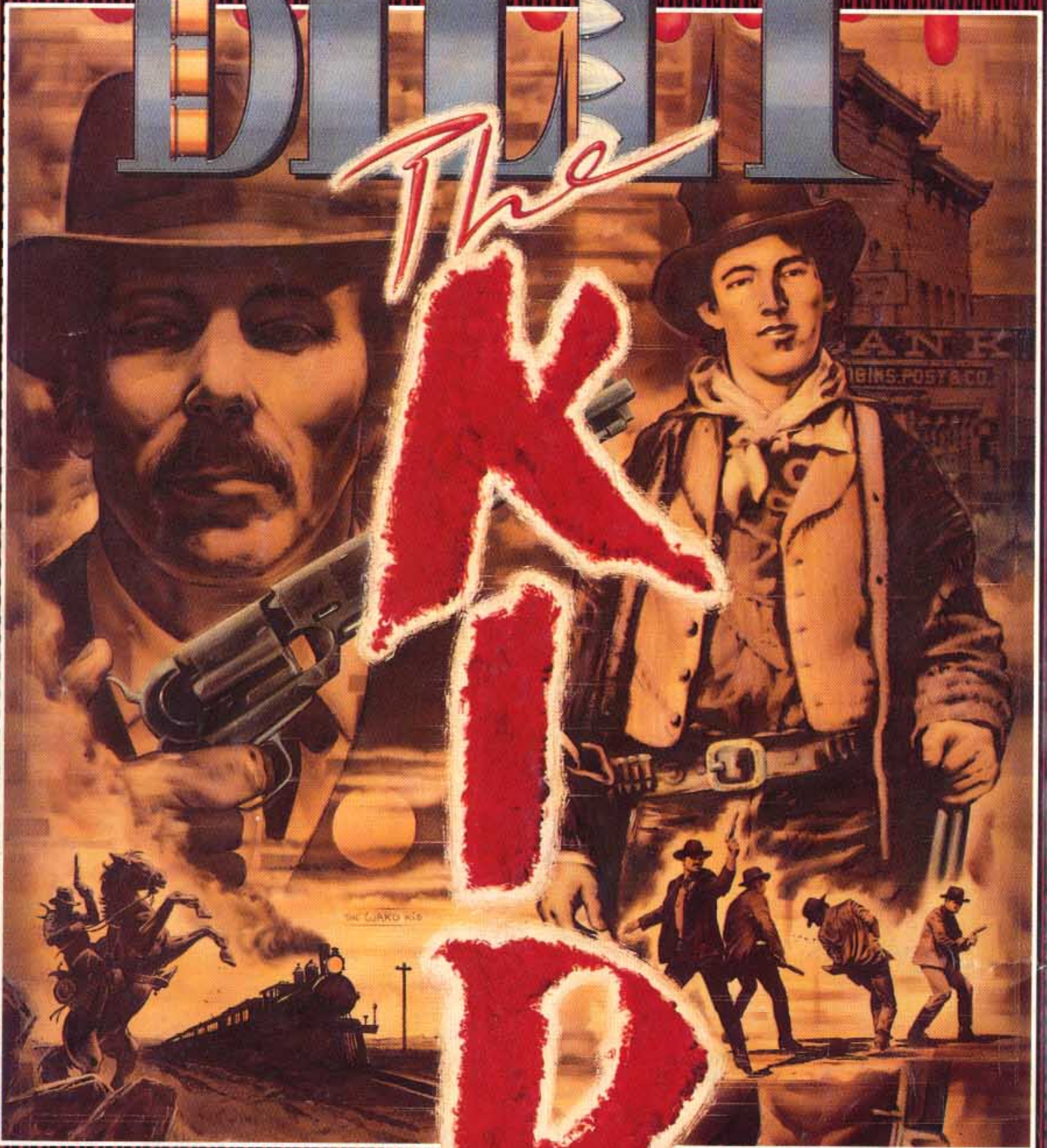
ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

BILLY The KID

LA LEGENDE CONTINUE





Billy The Kid est un fantastique western, mêlant stratégie et action-arcade pour un ou deux joueurs. Vous pouvez choisir d'être: Billy The Kid

Il est entré dans l'illégalité pour venger l'assassinat de ses amis par des riches propriétaires au cours de "La Guerre du Conté de Lincoln". Le Shériff Pat Garrett Respectueux de la loi, le pilier de la société, et déterminé à l'appliquer, il n'hésitera pas à poursuivre un de ses meilleurs amis.

9 jeux d'arcade incluant un duel avec des "pros" de la gâchette, le vol d'un troupeau de bétail, l'attaque d'un train et d'une banque. Des effets sonores digitalisés avec une musique (midi) incroyable d'une demi-heure. De l'action simultanée pour deux joueurs grâce à la connection de deux ordinateurs. Une histoire de vengeance et d'amour, dans laquelle un seul homme sortira vivant de l'inévitable scène finale.





ATARI ST / AMIGA / IBM PC & COMPATIBLES



ocean®

SFMI BP 114 06560 VALBONNE

TEL: (16) 92 94 36 00